闘うパソコンゲームマガジン
昭和61年3月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻 第3号 通巻第15号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号
コンプティーク
月刊化創刊3号
Vol.15 1986 3月号
定価380円
ファミコン大特集
見破ったぞ！シークレットコードの法則
ボンバーマン隠れ206面発見！
追跡調査 スーパーマリオ WORLD 9の謎
新作必勝法●グーニーズ●忍者ハットリくん●ジャイロダイン●ハイドライド・スペシャル●オバケのQ太郎ほか
パソコンゲーム徹底研究 ハイドライドII
アーケードゲーム必勝法 スカイキッド
人気大爆発
超A級バグ&隠れキャラ情報をキミだけに！
トップシークレットテレフォン
アイドルデータバンク
セイントフォー
クイズ付マップポスター グーニーズ
Hソフト徹底攻略&秘画面公開
とてもH(エッチ)な袋とじ
●ファイナルロリータ●天使たちの午後・番外編●Hアニメ・Hコミックも大集合!!

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編

北の国から愛をこめてすべてのゲームファンに捧げる、アニメティックアドベンチャーゲーム。

▲画面写真はMSXです。

●発売が遅れて、ごめんね。でも、グラフィック・デザインがすごく良くなったので、許してね…。

雪の魔王編
限定5,000本
「は～りぃふぉっくす」ノート
プレゼント！

ロムスの森にも長い冬が訪れた。寒い寒いある夜のこと、吹雪の中へ狩りに出掛けた親子は、途中別れ別れになってしまう……やっと母をみつけた時、すでに母は息絶えていた。子ギツネはやり場のない悲しみを一人の少女へ思いを託す。少女の名は「マリ」。雪の止んだある日、子ギツネは降り積った雪の中をシタンの町へ走り出す。
★新たなストーリーにコンピュータグラフィックスが、ファンタジックな世界を創りだす。「は～りぃふぉっくす」第二弾「雪の魔王編」いよいよ発売！
乞御期待！

近日発売！！
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
定価 各¥7,800

MSX カセットテープ（要32K RAM）
PC-6001mkII/SR（カセットテープ）¥4,200

発売中！
アドベンチャーゲームシリーズ
は～りぃ ふぉっくす

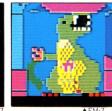
好評発売中		
X-1シリーズ	カセットテープ	¥4,200
X-1シリーズ	5FD（2D）	¥7,800
PC-9801U2	3.5FD（2DD）	¥7,800
PC-6601SR	3.5FD（2D）	¥7,800
PC-8801/mkII/mkII SR	5FD（2DD）	¥7,800
PC-9801Fシリーズ	5FD（2DD）	¥7,800
PC-9801M2シリーズ	5FD（2HD）	¥7,800
MZ-2500	3.5FD（2DD）	¥7,800

ロールプレイング ゲーム
リザード

▲MSX

▲FM-7

▲FM-7

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々のわなに、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向った。はたしてあなたは、リザードが、姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されているという。「真実の書」を手に入れることができるか！

MSX カセットテープ ¥4,800
（32K RAMが必要です。）
FM-7シリーズ カセットテープ ¥4,800
★FM-77シリーズ（L2/L4/AV対応）
3.5インチ ¥6,800 新発売！

通信販売
はーりぃふぉっくす

キャラクター・グッズ登場！

「は～りぃふぉっくす・雪の魔王編」発売を記念して、かわいい「は～りふぉっくす」のキャラクターグッズトレーナー＆ノートを特別に通信販売いたします。●フリーサイズ¥3,500ノートはブルーのA5サイズで1冊200円。（なお、ノートは5冊以上で申し込んでね。）

ご希望の方は
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F
㈱マイクロキャビン
「は～りぃふぉっくす・グッズ通販係」
まで、合計金額と希望商品を名記の上、現金書留でお送りください。送料は当社で負担させていただきます。

SFハードアクション・アドベンチャー。

CARMINE

カーマイン

オリジナル・サウンドテープ付(曲：メルヘン堂)

シミュレーション感覚の3D画面表示
オート・マニュアルモードの切り替え可能
〈実戦さながらの戦闘シミュレーション〉
大小合わせて158枚の
カラースキャングラフィック
メニュー、グラフィック等の
高速マルチウインドウ表示
漢字表示

PC-9800シリーズ(5"2DD/5"2HD/3.5"2DD)2枚組
¥7,800(要256K RAM・漢字ROM)

WORRY

ウォーリィ

▲MSX　▲X-1シリーズ　▲X-1シリーズ

アドベンチャーゲームは、ここまできた。君の目の前に広がるニューアドベンチャーは、ストーリーもさらにバージョンアップ。最新のストーリーと高速グラフィックスを実現し、数々の罠が君の知的冒険を熱くする。
時代は進歩してもマイクロキャビンはアドベンチャースピリッツを忘れさせない。

新発売 MSX カセットテープ(要32K RAM) ¥3,800
発売中 MZ-1500 QD版 ¥4,800
X-1シリーズ カセットテープ ¥3,800
X-1シリーズ 5FD(2D) ¥6,800

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482

★パートナーズ
キャリーラボ マイコンハウスSPS

●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

※各社パソコンソフト発売中！

コンプティーク

1986 Mar. VOLUME 15 発行／角川書店 3月号

CONTENTS
● 目 次 ●

●月刊化創刊記念特集第3弾
ファミリーコンピュータ™

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

●セイントフォーポスター
撮影／小林ばく
ヘアメイク／林カツヨシ
スタイリスト／高橋陽子

●グーニーズゲームマップ
協力／コナミ
イラスト／早川茂喜
デザイン／沢田昭彦

COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘアメイク／林カツヨシ
スタイリスト／高橋陽子
モデル／杉浦幸

▶TVドラマ"ヤヌスの鏡"で大好演。デビュー曲"悲しいな"も発売され、歌手としても赤丸急上昇中の杉浦幸ちゃん。素顔の幸はドラマの世界とはちがって、スゴークかわいい。もしかすると、百恵、聖子を越えるスーパーアイドルになるかも……。

インタビュー森村聡美・大川興業　女のコ大集合西村知美・水谷麻里・山瀬まみ・杉浦幸・河合その子・まだまだたくさん!! アニメクール・クール・バイ・アニメビジョン　ムービーキャバレー(原田知世)　ビデオマドンナ　そして秘密探索シリーズは駄菓子屋のナゾ・ファミコン編
特別プレゼント付きだ!!

SKY DESTROYER

▶ 1 PLAYER

真昼の洋上に響く、エンジン音。

発射！命中！閃光！その調子だ。

シーン変転前、忽然と現われる赤い連隊。迎え撃ち、絶好位置は海面やや上空。一機めの狙いを定めたその位置で、全機撃ち落とせ。

クライマックス真近。いざ、前進。

強敵ノエルガイ。エンジン4基破壊で撃墜成功。2機撃墜で衛星シーガルが登場。攻戦に出るなら同高度に上昇。回避作戦が賢い手か。

砲火の雨をキミはくぐり抜けられるか。

高射砲を武器に、高速接近、高速離脱するゴルディウス。機敏な動きをキャッチして撃沈すれば一挙に高得点。最後の奮闘を祈る。

富士通

総、天、然、ショック。

(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。
テレビと見違えるほどのリアルな色が、ここまで精緻な表現を可能にした。本格派のサウンド機能も装備して。
"AVC"=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から、デビュー。

A ***パソコンが、Audioになった。*** 音色のコントロールもできる、本格的シンセサイザ仕様のFM音源を内蔵。オプションのMIDIアダプタによりMIDI楽器に接続し、自動演奏を楽しむこともできます。

V ***パソコンが、Visualツールになった。*** 同一画面上に、4096色を一挙に表示。とてもパソコンとは思えない、美しい天然色グラフィックスが実現しました。スーパーインポーズ機能や、欲しい画面を本体にピックアップするビデオディジタイズ機能(オプション)が、ビジュアル・メーキングを演出。つくった映像は3.5インチマイクロフロッピィにファイルしておけば、画質が落ちる心配もありません。

C ***パソコンは、FM77AVになる。*** ワイヤレスキーボード、128KBのメインメモリ、直線描画専用LSI、JIS第1水準漢字ROM、3.5インチマイクロフロッピィ。そして、この充実したハード構成とAV機能を支えるF-BASIC V3.3。FM-7/77の豊富なアプリケーションもほとんど活用できます。

※FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)

新・発・売

天然色パソコン

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

富士通株式会社 ●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンスカイラブへ **富士通プラザ**●丸の内〒100東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビル1F)☎(03)215-0321 **マイコンスカイラブ** ●秋葉原(03)251-1448●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

世界初のシステム型経緯台、組合せも自在…KDS〈システム〉シリーズ

ビギナーからマニアまで使用目的に合せてシステムを生かせる高級タイプ

●各種共、理振法準拠品

間接・直接撮影が共にできる
全周微動(水平・上下)装置付

NEW

KDSシリーズは世界初の経緯台のシステム型天体望遠鏡です。共通プレート採用により鏡筒の交換は自在、小口径望遠鏡から大口径へグレードアップも思うがまま。ケンコーKES・NEシリーズ(赤道儀)との互換性もありますから、赤道儀部のみの購入でシステムアップも計れます。

:カメラマークによる説明はケンコースコープアダプターによる撮影の可否を示しています。

SYSTEM 高級型 KDS☆607

標準価格 ¥46,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……700%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	116倍
K12.5%	56倍
K20%	35倍

●口径比…1:11.7　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……5×25
●分解能……1.93″　●重量…約6.9kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型 KDS☆609

標準価格 ¥48,500 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……60%(アクロマート)
●焦点距離……910%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	151倍
K12.5%	72倍
K20%	45倍

●口径比…1:15.2　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……5×25
●分解能……1.93″　●重量…約7.1kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型 KDS☆810

標準価格 ¥62,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

●対物レンズ有効径……80%(アクロマート)
●焦点距離……1,000%

●接眼レンズと倍率	
SR6%	166倍
K12.5%	80倍
K20%	50倍

●口径比…1:12.5　●極限等級……11.3等
●集光力…131×　●ファインダー6×30(広視界型)
●分解能……1.45″　●重量…約7.8kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

株式会社ケンコー
東京販売部 〒176 東京都練馬区中村南3の18の8 ☎03(999)6066代表
大阪販売部 〒542 大阪市南区南船場1の4の11(モリビル) ☎06(262)2641代表
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区丸の内3の14の5 ☎052(961)9146代表
福岡営業所 〒812 福岡市博多区奈良屋町1の20 ☎092(281)1319代表

THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

君の名はリンク。大魔王ガノンに捕えられた姫ゼルダを救うため、敵と戦い、地下迷宮に八つに分け隠された黄金の三角形トライフォースを探し出せ。2月21日発売の任天堂ファミコンディスクシステムのNEWソフト『ゼルダの伝説』の先取り情報をお届けしよう。

●どんなゲームなの？

森や砂漠、デスマウンテンなどの地上をさまよい、トライフォースが隠された８つの地下迷宮を探すことからはじまる。20〜60の部屋でできた迷宮には、トライフォースのほかにかずかずのアイテムが隠されている。それを利用して敵と戦い、ワナからのがれ、トライフォースを集め、ゼルダ姫を救うことがこのゲームの目的だ。

このゲームの主人公リンクとゼルダ姫だよ！

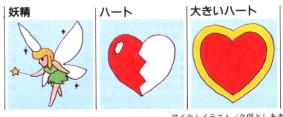
リンクは成長する!!

リンクは成長する。ゲームのなかのキャラクターが成長するという意味は、攻撃用アイテムを手に入れたり、生命力を増加させるということだ。迷宮は敵の強さによって８つのレベルがあり、リンクが強くなければ歯のたたないところもある。

〝生命力〟は画面右上に♡で表示され、ダメージを受けるとハート半分ずつ減少(白くなる)する。そしてハートがすべて白くなるとゲームオーバーとなる。ハートの数は基準生命力で、そのうち赤い部分がそのときの生命力をさす。リンクはアイテムとしての大きなハートを取ることで基準の生命力をあげ、いろいろな方法で小さなハートを手に入れ、そのときどきの生命力を維持する。また、妖精(敵から手に入れる)も、リンクの生命力をよみがえらす力を持っている。

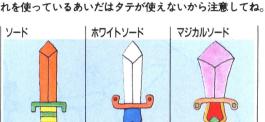
アイテムイラスト／久保としあき

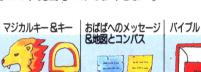
注…アイテムやキャラクターのイラストは、色やかたちが実際の画面とは異なる場合があります。(編集部)

ナゾに満ちたアイテム&キャラ・リスト

リンクは、迷宮のなかでいろいろなアイテムを手に入れ、またいろいろなキャラクターと出会うことで強い戦士に育っていく。手に入れたアイテムは、サブ画面にそのリストが表示される。アイテムは迷宮のなかで拾うことが基本だが、敵と戦って手に入れるものもある。また敵のなかには特定のアイテムでしかダメージを受けないものがあったり、迷宮を見つけるにも特定のアイテムを使わなければならなかったりする。アイテムをどこでどのように使うかがこのゲームの楽しさの大半なのだ。

Aボタンで使う武器

ソードは攻撃の基本だが、最初からこれを持ってゲームスタートできるわけではない。これもどこかから拾ってこなければならない。ソードはAボタンで使えるが、これを使っているあいだはタテが使えないから注意してね。

ソード / ホワイトソード / マジカルソード

Bボタンで使うアイテム

サブ画面の上半分に表示されたアイテムのなかから好きなものを選び、ゲーム画面ではBボタンで使用する。ソードとちがって、その使いみちは多様だ。ゲームをする前に、下のリストをみて、どんな場合に使うものなのか、見当をつけておくとよい。

ブルー&レッドレッドリング

パワーブレスレット

はしご

いかだ

マジカルキー&キー

おばばへのメッセージ&地図とコンパス

バイブル

マジカルシールド

ブーメラン&マジカルブーメラン
敵の動きを止める

バクダン

弓

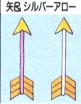
矢&シルバーアロー

ローソク 青&赤

笛

敵のエサ

命の水 青&赤

マジカルロッド

敵から手に入れるアイテム

敵と戦った結果手に入れられるアイテムだ。生命力をもどす小さなハート、生命力をくれる妖精、生命力の基準をあげる大きなハートなども、敵と戦って手に入れるもののうちだ。いずれもBボタンを使用する。

ルビー
これを集めると商人から武器を買える

時計
敵の動きを止める

バクダン

リンクを助けるキャラクターたち

おじいさん
リンクにヒントを教えたり、剣や宝ものをくれる

おばば
ヒントを教えたり、薬を売ってくれる

商人
武器や宝ものを売ってくれる

妖精
生命力をもどしてくれます

迷宮に限らず、ゲームのなかにはリンクを助けるいろいろなキャラクターが出てくる。迷宮のなかには30種類もの魔物がいてリンクのゆくてをはばむのに対し味方はいかにも少ない。有効に彼らを使うことがだいじだ。

前号お伝えした『謎の村雨城』は発売が3月21日に延期となりました。必勝法情報はまたね！

バグ&隠れキャラスペシャル、2大スーパースクープ

ボンバーマン&スー

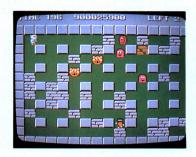
スーパースクープ 第1弾

正月休みも終わり、情報部宛てに山ほど送られてきた手紙に目を通しているときだった。ひときわぶ厚くふくらんだ封筒のなかから、こまかい文字のギッシリつまった表が出てきたのだ。同封の手紙には、この表がボンバーマンのシークレットコードを解読するためのものである、と記されていた。なんだかとてもスゴイ情報のようだが、理解することができなかった。それから2～3日後、同じような手紙が編集部に届き、また数日後には、完全版と記された3通目が届いたのだ。差出人は佐賀市のVF750F。回を重ねるにつれ、内容も充実し我々の頭もやっと正常に回転し始めたため、ついに彼の手紙の内容を理解することができたのである。内容はかなり複雑ではあるが、ボンバーマンのシークレットコードが、ほぼ完全に解読されているのである！　しかも彼の解読法にしたがってシークレットコードを作っていくと、通常のゲームにはあり得ない255面までのゲーム設定が可能となるのであった。

緊急特報!! ゲームが思いのまま ボンバーマンの暗号解読法!!

さあ、それではこのボンバーマンのシークレット・コードをどうすれば思いのままになるのかためしてみよう。

まず、表0を見てくれ。これはパスワードがどういう役目をしているかを表わしたものだ。ひとつひとつのパスワードが複雑にからみあっているのがわかるだろう。これではとても偶然にはできっこないよね。それでは、そのパスワードの解明をしながら、自分でシークレット・コードをつくってみることにしようかな。最初はゲームをどういう状態から始めるのかを決めるんだよ。

1.点数。億のケタから百のケタまでを自由に決められるぞ。

2.パネル。パワーアップパネルの、どれを、いくつとるかをきめよう。

3.面数。50面だけじゃなく、なんと255面までを選ぶことができるんだ。

これを、例をつかって説明してみるとしよう。1.の得点は、123456700点とする。2.のパネルは、爆弾10個（基本1＋9）、火力14、ローラー1個、リモコン1個、レンガ抜け1個、火炎シールド1個、とする。3.の面数は、81面としてみようかな。こうするとシークレット・コードは、

AHAHBGOJNCNNJIBPCHAL

となるわけなんだ。それから、シークレット・コードは、A～Pまでのアルファベットを20個並べたものだけど、実は画面に表示されてない0番目のパスワードが存在するんだ。ただ、それ

イラスト／中野豪

パーマリオ

わしがボンバーマンじゃー

はいつも（A）になっているので見せてないだけのようだ。この例でパスワードの流れを追いながら、実際にこうなるか自分でやってみよう。

①番。表1、0番のA、百の位7で、Aとなる。

②番。表2、①のA、リモコン数1で、Hとなる。

③番。表1、②のH、基本面(表5参照）の1で、Aとなる。

④番。表1、③のA、億の位1で、Hとなる。

⑤番。法則1。表3、0番のA、①百の位7＋③基本面1＝9で、Bとなる。

⑥番。表1、⑤のB、千の位6で、Gとなる。

⑦番。表4、⑥のG、火力の14で、Oとなる。

⑧番。表1、⑦のO、十万の位4で、Jとなる。

⑨番。表2、⑧のJ、火炎シールド数1で、Nとなる。

⑩番。法則2。表3、⑤のB、⑥千の位6＋⑧十万の位4＝10で、Cとなる。

⑪番。表2、⑩のC、爆弾の数9で、Nとなる。

⑫番。表1、⑪のN、百万の位3で、Nとなる。

⑬番。表2、⑫のN、ローラー数1で、Jとなる。

⑭番。表1、⑬のJ、千万の位2で、Iとなる。

⑮番。表3、⑩のI、⑪爆弾9＋⑬ローラ1＝10で、Bとなる。

⑯番。表1、⑮のB、万の位5で、Pとなる。

⑰番。表2、⑯のP、未確認なので0として、Cとなる。

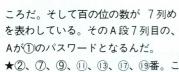
⑱番。表1、⑰のC、面の行(表5参照）5で、Hとなる。

⑲番。表2、⑱のH、レンガ抜け1で、Aとなる。

⑳番。表8をみてね。

★①、④、⑥、⑧、⑫、⑭、⑯番。ここは得点の数字と、一つ前のパスワード、それに表1をつかう。例として①のパスワードを求めてみよう。一つ前の0番目Aは表1のA段を表わしている。BHMJD………となっていると

（※①はシークレットコードの1文字目、⑩は10文字目だ。）**表0**

ころだ。そして百の位の数が 7列め を表わしている。そのA段7列目の、Aが①のパスワードとなるんだ。

★②、⑦、⑨、⑪、⑬、⑰、⑲番。ここは各パネルごとにいくつ持つかだ。例えば②で、①のAとリモコンパネルの数1を、表2でみてみる。A段1列目の、Hが②となるのだ。それから19の意味がわかっていないので、ここには必ず0を入れるようにしてくれ!

★③、⑱番。面数が関係しているんだ。表5をみてくれ。例題の81面は、基本面0〜15の列の中で1列の中にあって、行だと5の中にある。例えば③で、1列の1と②のLを表1でみると、L段1列目のFが③となるんだね。

★⑤、⑩、⑮番。法則1を例としよう。まず、表3でみるワケだけど、0番のAがその段になる。そして列は、①の百の位7に、③の基本面1をたしたものの8が、列となるワケだ。A段8列目は、Bとなる。あとの法則2、3も、おなじようにすればいいんだ。

★⑳。説明は表8でしている。

表1

数 (① or ③ or ④ or ⑥ or ⑧ or ⑫ or ⑭ or ⑯ or ⑱)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L
B	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I
C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C
D	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M
E	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O
F	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G
G	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F
H	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N
I	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B
J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J
K	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P
L	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A
M	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D
N	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H
O	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E
P	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K

表2

パネル数 (② or ⑨ or ⑪ or ⑬ or ⑰ or ⑲)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K
B	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H
C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I
D	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G
E	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J
F	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O
G	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D
H	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B
I	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C
J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E
K	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A
L	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M
M	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L
N	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P
O	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F
P	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N

表3

合計数 (5 or 10 or 15)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B
B	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A
C	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P
D	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J
E	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F
F	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E
G	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K
H	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I
I	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H
J	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D
K	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G
L	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O
M	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N
N	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M	D	I	O	K	P	E	B	M
O	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L
P	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C	G	L	H	J	N	A	F	C

表4

火力 (7)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E
B	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N
C	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K
D	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H
E	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A
F	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P
G	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O
H	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D
I	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L
J	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M
K	E	L	B	H	M	J	P	N	I	A	O	F	K	C
L	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I
M	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B	H	M	J
N	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G	E	L	B
O	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F	K	C	P	G
P	P	G	E	L	B	H	M	J	D	N	I	A	O	F

だけど、これを全部やるのはちょっとめんどくさいね。そこで簡単に面数を変える方法を数えてあげよう。それは⑱の面の行をかえればいいんだ。たとえば今81面にいるけれど、A7面にいきたければ、行を11にしてそれにあわせて⑱⑲⑳のパスワードをだせばいい、というわけだ。20個より3個の方がなおしやすいだろう。

しかし、ここまでくると本当に暗号解読の世界だもんね。VF750F君は冬休み中をずっと解読のために使っていたそうだ。ホントにゴクロウサマ。

表5

③ or ⑱ 面の行 ⑰⑱	基本面															
0	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
1	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
2	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
4	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
5	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
6	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
7	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127
8	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143
9	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159
10	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	A0	A1	A2	A3	A4	A5
11	A6	A7	A8	A9	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	C0	C1
12	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	D0	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
13	D8	D9	E0	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	F0	F1	F2	F3
14	F4	F5	F6	F7	F8	F9	G0	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9
15	H0	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	I0	I1	I2	I3	I4	I5

50面以降を選んだ場合に、扉やパネルを焼いてしまうとゲームが中断されたり、動かなくなる場合があるので、メクラ打ちはしないようにしてください。

A＝17
B＝18
C＝19
D＝20
E＝21
F＝22
G＝23
H＝24
I＝25

気が遠くなるような表だけど、これが暗号解読のカギだ!!

表6

例	億の位 ③④	千万の位 ⑬⑭	百万の位 ⑪⑫	十万の位×2 ⑦⑧	万の位 ⑮⑯	千の位×2 ⑤⑥	合計	8で割った余り
101010000点	1	0	1	0	1	0	3	3
987654000点	9	8	7	12	5	8	49	1

表7

例	リモコン ①②	火力 ⑥⑦	火炎シールド ⑧⑨	面の行 ⑰⑱	合計	8で割った余り
リモコンパネル1枚。火力14。火炎シールドパネル9枚。8面。	1	14	0	0	15	7

表8

表7↓ 表6→	0	1	2	3	4	5	6	7
0	A	F	C	G	L	H	J	N
1	F	C	G	L	H	J	N	A
2	C	G	L	H	J	N	A	F
3	G	L	H	J	N	A	F	C
4	L	H	J	N	A	F	C	G
5	H	J	N	A	F	C	G	L
6	J	N	A	F	C	G	L	H
7	N	A	F	C	G	L	H	J

★⑳番目の出しかた。億、千万、百万、万の位をそれぞれ加える。それに、十万の位の2倍、千の位の2倍をたしたものを8で割り、余りを求める。その余りが表6の数字となるんだ。

次に、リモコンの数と火炎シールドの数、それに面の行を加えたものに、火力数をたしたものを8で割り、余りを求める。それが表7の数字となる。

その表6と表7の値を、表8にあわせたのが、⑳番目のパスワードとなるワケだ。最初の例では、1+2+3+5+(4×2)+(6×2)=31÷8=3余り7。1+5+14=21÷8=2余り5、となり表8から⑳は、Lということになるんだね。

ボンバーマンのいろいろなパターンを研究してみよう

キミはもう、シークレット・コードによって、パネルや面数を自由にできるようになったかな。少しパターンの例をつくってみたので、これを使っていろいろなパターンをつくってみよう。

●例に使った81面を動かしてみよう

それではまず、例題につかった81面をやってみよう。この面はレンガが多いけど、そんなむずかしくはない。なんたって、ほとんどのパネルをとっているんだから、恐いものなど何もないものね。

AHAHBGOJNCNNJIBPCHAL

画数	81面	リモコン	1枚
得点	123,456,700点	ローラー	1枚
火力	14個	火炎シールド	1枚
爆弾	9個	レンガ抜け	1枚

●炎が画面のはしまでとどく！

いきなり、1面から火力を14にしてしまった。普通は5ぐらいしか炎はのびないけれどこのシークレット・レコードによって14以上にもなってしまうんだぜ。今のところまだ15ぐらいしか確認していないので、どこまでのびるのかためしてみてくれ。

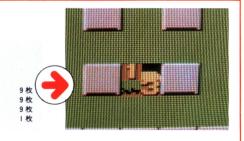
BOBAMNBAHNCPPCIHIHAA

画面	1面	リモコン	1枚
得点	0点	ローラー	1枚
火力	14個	火炎シールド	1枚
爆弾	9個	レンガ抜け	1枚

●ヘンなパネルが出現してきたぞ！

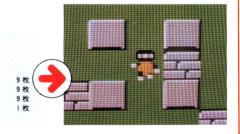
いろいろとパネルの枚数を指定することができるけど、あまり多くとりすぎると、右の写真のようにヘンなパネルがでてくるようになるんだ。ただのバグだと思うけれど、たまに隠れキャラが出現することがあるので見逃さないようにしてくれ。

FAIHEMJGJGJGJGEMNLFL

画数	215面	リモコン	9枚
得点	99,999,900点	ローラー	9枚
火力	14個	火炎シールド	9枚
爆弾	9個	レンガ抜け	1枚

●255面に、ブラックボンバーマンが！

最後の255面は、動きまわるだけでどんどん点数が上がるし、それになんと、黒いボンバーマンが登場してくるのだ。だけどこいつはなんの反応もしない幽霊キャラ。バグなのかな？　他の面でもたまにでてくるけど、もっと他にもいろいろなキャラが隠されているようなので探しまわってみようぜ！

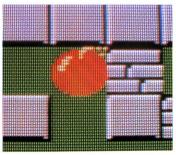
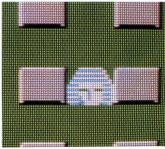
NCCPODHIKFABBAMABIMG

画数	255面	リモコン	9枚
得点	25,500点	ローラー	9枚
火力	14個	火炎シールド	9枚
爆弾	9個	レンガ抜け	1枚

隠レキャラも出現してきたぞ！

隠レキャラのほうもひとつだけ出現してきたぞ！ 240面あたりで出てきたのは、赤い爆弾で、1000点ぐらいしかとれないようだ。あとゴーデスは未確認だが外周をまわっているとでてくるみたい。それと、未確認だが、スターフォースのBパネルなんかもあるらしいぞ。

左／赤い爆弾だ。200面をすぎたあたりから多く出てくるようになる。

右／有名なゴーデスだ。外周を右か左まわりでまわっていると出てくる？

スーパースクープ 第2弾

●ワールド9・全マップ撮影成功!!

スーパーマリオブラザーズ 追跡調査

ワールド9の謎

ワールド9発見の情報が日本列島を駈けめぐった

スーパーマリオにワールド9があった!! コンプティーク2月号特別付録において緊急報告されたこの情報は、1986年の幕明けとともに寒風ふきすさぶ日本列島を駆けめぐり、全国各地に驚きと感動の嵐を巻き起こしたのであった。「いったいこれはどういうことなんだ」「どうやったらワールド9が見られるんだ……」編集部の電話は鳴り続けた。が、正直な話し我々自身にもその真相はつかめていなかった。「なんとか真相を解明するのだ!」編集長、隠れ佐藤のつるの一声によって、ただちに追跡調査班が組織され、我々は真相解明に乗り出したのである。

まず、ワールド9の第1発見者である、福井県の木村直喜くんに話を聴くところから作業は開始された。しかし、その後もワールド9が出現した様子もなく、前号に掲載した内容以上のことを聴き出すことはできなかったのである。

◀木村くんから送られてきた写真。W−9と、はっきり読みとれるこの写真が事件の発端だ。

◀同じく木村くんからの写真。ワールド9は水の中なのではないか……という仮説が生まれる。

W9出現の第2報はいる ただちに現場に急行!!

なんとかしなければ……我々の心にアセリが出始めたころ、編集部に1本の電話が入った。「う、うちのファミコンにワールド9が出たんです……」「エ〜ッ!」電話は曽我秀樹くんという少年からのものである。彼の家は東京の港区麻布。編集部のある四谷からは、車で20分程の距離である。「そのままポーズをかけて、いじらないでおいてくれ!」もちろん我々はただちに彼の家へ向かった。

彼の家へ到着すると、友人の太田学くんという少年とともに、我々取材班を出迎えてくれた。そしてもちろん、彼の家のTV画面には、あの夢にまで見たワールド9が映し出されていたのである。さっそくゲームを再開し、我々はその一部始終をフィルムに収めることに成功したのである。右の写真はその一部である。なにからなにまでナゾだらけのワールド9。はたしてその実態は……。

◀ゴンドラ出現。このあとゴンドラは右に移動し、土管をつきぬけて画面から消えた。

◀ワールド9にはクリボーもいるのだ。ただし踏みつぶすことはできない。あくまでも水中だ。

これがワールド9だ！

マップを作ってみよう！　我々はさっそく作業にとりかかった。少しずつマリオを前進させていき、1枚1枚写真を撮り、それをつなげていくのだ。こうしてできあがったマップは、我々に新たな事実を物語ってくれた。

ワールド9①

⇧スタートはいつもどおり。でも口からアワが出る

⇧土管にもぐると、なぜかスタートにもどってしまう

このワールドでは、レンガをたたくことはできない⇧

●ワールド9の謎は深まるばかりだ

このマップを作ってみて、まず驚いたことは、東京で撮影されたワールド9と、福井で撮影されたワールド9が、まったく同じ画面である、ということだ。つまり、このワールド9は、単なるプログラムの暴走による偶然ではなく、スーパーマリオのソフトのなかに、一定のワールド9を作り出すなにかが潜んでいる……ということを証明しているのではないか……ということである。

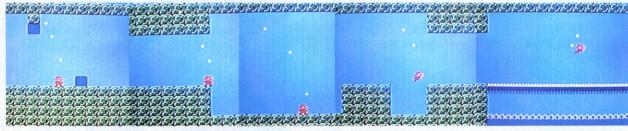
もうひとつの驚きは、プレイするたびに（一度ワールド9が出ると、リセットを押してもワールド9に行くことができる）登場キャラクターが変わることだ。いろいろなところに、いろいろなキャラクターが出てくる。なんとピーチ姫までが登場したのである。ますます謎は深まるばかりだ。

▲ピーチ姫登場！　でも、右の青い部分に近づくと下に吸いこまれてしまう

これは単なるバグではかたづけること

ワールド9②

⇧W9－2は洞くつのなか、他のシーン4と同じようだ

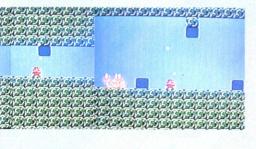
⇧？レンガが登場。でも、たたけないよ〜

ここにはクッパがいるはずでも誰もいないから楽勝！⇧

前ページの木村くんの写真はこの場所で撮ったものだ

パタパタ発見。でも水中だから、やっつけられない

水色の部分に近づくと、下に吸いこまれてしまう

旗のところまで泳いでいっても、飛びこえられない

のできない現象だ。いったいこの現象はなんなのだろう

メッセージが出ておわり。画面が止まってしまう

●どうすればW-9をプレイできるのか

第1発見者の木村くんは裏ワールドをプレイ中、W8-2で画面が青くなったので、リセットし、Aとスタートを押すと、W-9になった。

第2発見者の曽我くんは、ごく普通にゲームを始めようとしたにもかかわらず、いきなりワールド9が始まったということで、原因

▲道を歩いていると、いきなり下から火が飛び出してくる

はまったく不明ということだ。

手がかりは上の2つだけ。残念ながらこれだけでは確実な方法はわからない。発売元の任天堂も、ワールド9をプログラムした事実はないので、原因およびそのプレイ方法は不明……ということ。

ところで、かなりの数の質問電話が任天堂にかかっているということだが、これ以上のお答えはできないということなので、今後はワールド9に関する質問を、任天堂に直接することはやめてほしい。これは今後も調査を進めていくための、我々からのお願いである。新事実がわかったらまた発表するので、それまで待っていてほしい。

How TO Win

毎月毎月スゴいネタでおさわがせなアイテムをそろえてみたぜ!! ㊙H画面公開だ。 おーっと、ヨダ

人気ゲーム必

イラスト 中野豪

のコンプティーク、今月も豪華
ブクロは、おもわず「起立!!」の
レたらすのはまだ早いっつーの。
勝法
MENU
❶ファミコン大特集……22
グーニーズ……29
ジャイロダイン……38
忍者ハットリくん……59
オバケのQ太郎 ワンワンパニック……64
スターラスター
❷パソコンゲーム徹底研究……46
ハイドライドII
❸アーケードゲーム必勝法……42
スカイキッド
❹とても H(エッチ)な袋とじ Hソフト徹底攻略 &㊙画面公開……51
ファイナルロリータ
天使たちの午後・番外編
Hアニメ・Hコミック
変なおひなさまだなあ
いいじゃない 気に入ってるんだから
すてきなお内裏さま
COMPTIQ
M
GO!

How to Win ファミコン版 THE GOONIES

12月ごろからTVでバンバン宣伝されていたので、発売を待ちに待っていた人も多いと思う「グーニーズ」。
このゲーム、今までにないオモシロサをもっているからひさびさにチェックものかもしれないぞ!!

マイキーの動かしかたに、秘密が隠されているのだ!!

主人公マイキー

ある小さな町の有名な悪ガキ集団「グーニーズ」というのが、退屈しのぎに、入ってはいけないといわれている屋根裏へ上がったところから物語は始まる。そこは、父親の物置となっているところで、彼らはその中からなんと、父からよく聞かされていた海賊・片目のウイリーの宝の地図をみつけだしたのだ！　彼らはさっそく、宝探しを始めたが、途中でギャングのフラテッリ一家に、他の6人の仲間が捕まってしまったのだ。ただ一人逃れたマイキーは、仲間たちを助けるために、海賊船へと通ずる迷路の中に入っていった。

パチンコを打って敵をたおせ！

敵はこのキックでたおせ！

と、ここからゲームの始まりとなるワケだ。このゲームの舞台となるのは、ウイリーが作り上げたＳＴＡＧＥ１～６とＳＴＡＧＥのあいだの通り道が３つ、といったモノで、そのＳＴＡＧＥの中に一人ずつ仲間が捕えられているのだ。だが、ウイリーの手によって、ＳＴＡＧＥの中には、侵入者を倒すためのワナがいろいろと仕掛けられている。しかし、その中でキミはマイキーとなって６人の仲間を助け出しながら、片目のウイリーの海賊船を見つけ、宝物を探し出さなければならないんだ。

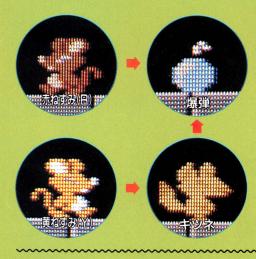
ピストルはしゃがんでよけろ！

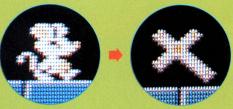
それから、ここにあげたマイキーの動きは、ただ見せているワケじゃないんだぜ。この動きは、迷路に隠されているさまざまなアイテムを探し出すのに必要なものなんだ。

ジャンプして飛び込えろ！

敵のメインキャラ

ウイリーのしかけたワナの他にも、ねずみやギャングといった危険がいっぱいだ。

ねずみ

ＳＴＡＧＥの中で一番多く出現する敵がこのねずみたちだ。倒しかたは、ければいいだけで、けった後は爆弾になる。ただし、黄色のねずみはきつねが化けていたもので、一回けるともとの姿に戻って攻撃をしかけてくるし、たまにピョンと飛ぶので気を付けなければならない。

赤100点　黄100点

ねずみの出現パターンＲＲＲＹの８周目のＹがこの白ねずみになる。これをけると十字架がでてくるのでそれをとれば、ある一定の時間だけ無敵の状態となるのだ。　100点

ギャング

音符攻撃。急に立ち止まって音波を八方に飛ばしてくる。

ピストル。この弾に当たるとＬＩＦＥが半分位なくなるので注意！

ギャング・フラテッリ一家のヤツだ。こいつはマイキーを追っかけてくるので動きには十分気を付けよう。それに、けっても少したつとまた立ち上がって攻撃をしてくるし、ピストルの他にオペラ好きで音符攻撃なんていうのをしかけてくるヘンなヤツだ。　100点

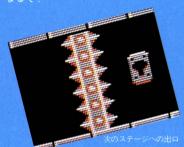
最初の場面は、地下への隠し通路がある建物の中からだ!!

さて、今回はちょっと不親切だけど、ゲームMAPは載せてないんだ。なぜかって言うと、このゲームのMAP作りというのが、他のものと違って結構楽しく作れるんだよね。だからMAPは自分で作ってみてくれ。どうしても見たいっていう人は、MAPがクイズになっているので、折り込みポスターのところを見て解読してくれ。

それでは、まず一面からだ。とりあえず、デモPLAYをよくみておこう。このデモの動きに、ゲームの基本のすべてが組み込まれている。気をつけて見ていれば、隠れアイテムの出しかたもわかるはずだ。

ここはまだ建物の中なので、そんなに広くもないし、危険なものもこれといってない。せいぜいネズミとギャングぐらいなものなので、マイキーを動かす練習にはちょうどいいだろう。自分のしかけた爆弾に、巻き込まれないように気をつけてね。

それから、この面ではLIFEのエネルギーを増やすことはできないのでエネルギーの残りと、あとTIMEの残り時間には十分注意しよう。さあ、あとは鍵と仲間を助けて、下の写真の鍵穴のところにいけば、一面クリアとなるぞ！

次のステージへの出口
鍵を持って出口へつけば開くぞ

迷路脱出に必要なキャラたち

各ステージをクリアするには、鍵を3個と、仲間を一人助けだしておかなければならないんだ。仲間と鍵は秘密の扉の中に隠されているので、扉を開けて探していこう。それらをそろえると、出口を開けることができるんだ。注意することは、たまに仲間を助けなくても出口は開くけれども、そうすると後でたいへんなことになってしまうんだぜ。

秘密の扉

この扉を開けるのはかんたんだ。爆弾を扉の前で爆発させれば開いてしまう。鍵や仲間の他にも、いろいろなものが入っている。

鍵

3個集めてからでないと、出口が開かない。早く見つけださないとTIME UPになってしまう危険がある。

とらえられた仲間

捕まった6人の仲間は、各ステージに一人ずつ扉の中に隠されている。助け出せるのはキミしかいないのだ。早く助け出してあげよう。

隠れパワーアップ・アイテム

ダイヤモンド

あることをすることで、空中に突然あらわれる。各ステージに必ず8個あって、8個集めるとエネルギーがいっぱいになる。 500点

袋

ダイヤと同じように、空中に隠されているモノ。この中に、いろいろなパワーアップ・アイテムが入っているのだ。 1000点

ヘッドホン

このヘッドホンさえつければ、音が聞こえなくなるので、ギャングの音符攻撃にたえることができるようになるんだ。

耐熱服

次のステージでは、炎が攻撃してくる。その炎から身をまもるためには、この耐熱服が必要となるので絶対に探し出しておこう。

ウイリーのしかけたいろいろなワナが、マイキーを攻撃してくる。

さあ、ここからは片目のウイリーが作った世界だから、侵入者を倒すためのいろいろなモノが、だんだんと多くなってくるんだ。それにステージの中も複雑になってくるしね。

さて、上から炎をふきだしてくるものがでてきた。炎に触れても死にはしないけど、エネルギーがへってしまうので気をつけよう。ただこの炎は、耐熱服をとっていればだいじょうぶなんだ。だからパワーアップアイテムは、できるだけ探し出しておこう。まあ、みつけだすのがたいへんなんだけどね。

それとステージを迷路化しているのが、ワープゾーンだ。ここに入るとまったく別のところにワープしてしまうので、どこからきたのかちゃんとおぼえておかないと、自分がどこにいるのかがわからなくなってしまうぞ。だからここからは、自分でＭＡＰを作りながら進んでいこう。このＭＡＰ作りも、このゲームの面白さなんだぜ。

危険なキャラ

FIRE

一定の間をおいてふきだしてくる。耐火服がないと、これでやられてしまうのだ。

ワープゾーン

上ボタンを押すと、カクレ面のような所にいってしまう。もとにも戻れるので安心を。

扉キャラ

パチンコ

扉の中に隠されているものの一つだ。タマをあてれば敵を倒すことができる。ただし、タマは30発しかないので、むだづかいはできないよ。

LIFEドリンク

赤は、ＬＩＦＥエネルギーが増える。たまに金になってマイキーを１人にふやすことができる。

パワーアップ・アイテム

レインコート

次のステージから、水に関係したものが攻撃をしてくるようになる。それから身を守ってくれるのが、このレインコートだ。

CHALLENGE STAGE No.1

ダイヤをとって、パワーアップだ。

次のステージに進むあいだに、ちょっとした通り道のようなステージがあるんだ。ここには、ガイコツとこうもりしかいないようだけど、こいつらがけっこうハデに攻撃をしかけてくる。しかし、ここでは意外と簡単にダイヤなどなどのキャラクターを出現させることができる。もちろんダイヤは８個あるので、エネルギーをいっぱいにしてから進んでいこう。

死んだ海賊のガイコツだ。自分の頭や骨を投げつけてくるちょっとめんどうなやつだ。200点

こうもりだ。こいつらはヘロヘロと飛んでくるので、ちょっとたおしにくい。200点

マイキー

このゲームの中で、一番広くて、一番ややこしいステージだ。

ここまでは、MAPを作らなくてもこれるだろうが、このステージからはMAPがないとほとんど迷ってしまい、抜け出すどころではなくなってしまうんだぜ。なにしろこのステージ3は一番広いので、鍵や出口が見つからなくてそのまま時間切れ、なんてことが結構多いんだ。だから、少しでもムダな動きをはぶかなきゃいけない。おまけにあぶないキャラも増えるので、とにかくワープしたらどこへ行くのかぐらいはメモをしよう。それからこのステージには、特別なワープゾーンが隠されているようだ。

パワーアップ・アイテム

ヘルメット

つららから頭をまもってくれるのが、このヘルメットだ。これとレインコートがあれば、このステージはほとんど自由に動きまわれるぜ！

ハイパーシューズ

ジャンプ力が強くなる。ただし、通常は使えなくて、ある特定のところだけしか使うことはできない。その使えるところというのは……!?

危険なキャラ

水蒸気

パイプからふきだしてくる。これでやられることがけっこう多い。レインコートでよけられる。

つらら

いきなり頭の上に落ちてくる。上を見るとあるのがわかるけれどよくひっかかってしまうんだ。

幽霊

海賊の幽霊が、いきなり現れておそってくる。けりでは倒せないのでジャンプしてよけろ！

おもりや水滴・ガイコツがキミを狙ってくるが、ステージ3よりは簡単だ。

ＳＴＡＧＥ３を切り抜けてきた君なら、このステージをクリアすることはそう難しいことではないだろう。とくに気をつけなければならないのは、ガイコツと、おもりが落ちてくるところだ。ガイコツは前に出現したので、だいたいわかるだろう。とにかく動きは速いし、自分の頭やホネを投げつけてくるのでちょっとやっかいだよね。おもりはどうしようもないので、タイミングをみてサッと通るしかないようだ。

あと、パワーアップキャラの出しかたのヒントを教えよう。爆弾を持ってるとめんどうだよ。

パワーアップ・アイテム

リュックサック

いままで爆弾は１個しか持てなかったけれども、このリュックがあれば、爆弾を２個もつことができるようになるんだ。

よろい

これが最後のパワーアップキャラだ。耐火・耐水はもちろんのこと、ガイコツの投げるホネや、こうもりに当たってもだいじょうぶなんだ！

危険なキャラ

おもり

ドスンドスンと落ちてくる。こわすことはできない。２回落ちたあと少し間があくので、そのあいだにうまく通り抜けよう。

水滴

ポタポタと上からひんぱんに落ちてくる。あたるとエネルギーがへってしまう。レインコートか、よろいでよけられる。

ＳＴＡＧＥ５へ行く前に、またもやってきたのは地獄の通り道No.２だ。ここの感じは前のNo.１とほとんどかわっちゃいないんだけど、ダイヤなどのキャラが、前よりもずっと簡単に出現させることができるようになっているんだぜ。そうそう、それからステージ４でよろいを取っているなら、あのわずらわしいガイコツの頭やホネ、それにこうもりを気にせずに、動きまわることができるようになるんだった。これじゃ、ここではほとんど敵なしといった感じだね。時間になるまで得点稼ぎでもしていよう。

それから、よろいをとらなかった人は、そうそうとダイヤをとってすばやく脱出した方がいいようだ。前のNo.1よりも攻撃がハードになってきているから、あっというまにエネルギーがなくなってやられてしまうぞ。

水滴・滝・池・トビウオ・たこなど水に関係あるモノが続出だ。

海賊・片目のウイリーの仕掛けたいろいろなワナも、とうとうこのステージで最後となるワケだ。ここを抜ければ、ウイリーの海賊船にたどりつくことができるけど、気を抜いちゃだめだぜ。この面でも敵キャラがふえるんだから。

その、新しい敵キャラというのは、なんとトビウオとたこなんだ。たこは、もうまったく問題はないといっていいだろう。ねずみをトロくしたようなもので、けると爆弾になるだけだ。お次はトビウオだ。こいつはたこと違って少々あぶない。水がたまっているところへ行くとその中からハッと飛んでくるんだ。うまくければ爆弾になるけれども、こいつにやられてしまうことが多いので注意しよう。あとは、滝だけだろうね。一定の間隔で水が流れてくるので、おもりのときのようにタイミングをよくみて通って行けば、それほど難しいことはない。レインコートが使える。ウイリーの作った最後の仕掛けにしてはちょっとものたりないかもね。それから、隠しキャラのだしかたのヒントを教えておくと、パチンコをなくさないようにしておけばいいんだぜ。

危険なキャラ

タコ
トロトロと動きまわっている。けると爆弾になってしまう。
100点

トビウオ
水の中からいきなり飛びはねてくる。避けるのはムズカシイ。
200点

滝
当たるとエネルギーが減り、流されてしまうことも。レインコートで通過して。

No.1、2と内容はほとんど変わっていない。ダイヤの出しかたがちょっとむずかしくなっている。ここでおもしろいキャラが見えるかも!?

STAGE 6 海賊・片目のウイリーの海賊船の場面だ。中には、最後の仲間と宝物が……

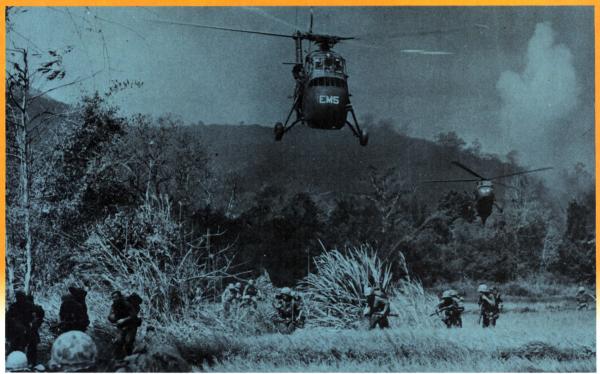
やっと念願の海賊船にたどりついたね。だけど、仲間は5人そろっているかな。もしも助け残していると前のＣＳ３を抜けたところで、点数以外の物がすべてクリアされて一面に戻されてしまい、最初からやり直しになってしまうんだ。

さて、ここではウイリーのワナはもうないけれど、トビウオがしつこく飛んでくるので気をつけよう。ここには４つの扉があるけど、そのうち３つに宝が隠されている。宝を取りたい人は、先に宝を取ってしまおう。そして６人目の仲間を助けだせば、このゲームの終了だ。最後にちょっとした美しい画面が出てくるけれど、そいつは自分でだしてみてくれ。

How TO Win
ファミコン版

GYRODINE

ジャイロダイン

エイリアンと手を結び、ひそかに地球侵略をもくろんでいる超大国S……。
彼らは、アジアの某国に秘密軍事基地を建設し、そこを拠点に着々と侵略の準備を進めていた。
S国の野望を阻止すべく、ジャイロダインが、いま飛びたった……。

3通りの攻撃方法で本格的シューティング!!

アーケードで話題の「ジャイロダイン」のファミコン版だ。ゲーム内容はアーケード版とほとんど同じだが、ファミコン用には色々と新しい工夫がなされている。

さて、今回のキミの使命は、軍用ヘリコプターのジャイロダインに乗り込み、アジアの某国にあるという敵巨大基地をたたきつぶすことにある。

画面は上から下へ、一定速度でスクロールしていく。キミは✚ボタンでジャイロダインを8方向に操作し、次々と出現する敵キャラを3種類の武器を使い分けて撃破していくのだ。

空中の敵に対しては空対空マシンガン（Bボタン）、地上・海上の敵には空対地バルカン砲（Aボタン）と空対地ホーミングミサイル（AとBボタンを同時に押す）を使用する。バルカン砲は、一定射定距離に連続発射ができる。ホーミングミサイルは誘導性で、ねらわなくても敵に命中する。しかし完全ではないので、あまりとんでもない方向に発射しないように。

自機は3機でスタートし、2万点、5万点で1機増え、後は5万点ごとに増える。

背景は150〜160画面もあり、グラフィックも美しい。登場するキャラクターも20種類以上あり、非常に内容のこいシューティングゲームと言えるだろう。

◀続々と出現し攻撃する飛行物

◀ホーミングミサイルで撃破！

広大な自然を背景に展開される激しい攻防戦!!

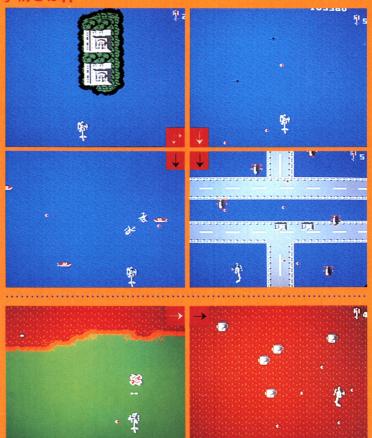
死闘の果てに出現する最大の敵軍事物とは!?

最終目標に到達するためには、さまざまな難関を乗り越えなければならない。

まずは海上戦だ。海上では砲台が設置された要塞島、軍用ボート、潜水艦、戦艦、空母などがキミの行く手を阻む。バルカン砲とホーミングミサイルで敵をけちらせ!

海上から敵陣内に侵入するジャイロを待ちうけるのは、ラングルと呼ばれる敵戦車部隊だ。こいつらにはホーミングミサイルが有効だ。撃たれるまえに撃て! 後ろに逃がすと、少々、やっかいだぞ。

森林地帯でも、敵ヘリ、戦闘機などに絶えず悩まされるわけだが、ここでの最大の敵はゲリラだ。姿は見えないが、チカチカと閃光を放ちながら砲撃してくる。注意しよう! 森をぬけると美しい草原が続く。のんびりと象なんかが横ぎっていく。試しにバルカンで撃ってみよう。緑の草原に赤いフラミンゴの群れが疾走するのだ。沼地では戦車ゾイが、執拗な攻撃をしかけてくる。要注意だ。

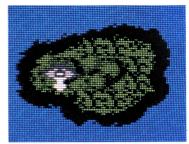
さていよいよ敵基地に侵入だ。巨大基地ゴルドスは1スクロール中に3回出現するファミコン版のオリジナルキャラだ。砲台全破壊(10000点)か一定時間を経過しないとここを通過できない。ここまでくると敵も必死だ。猛攻をかいくぐって敵をたたけ!

ファミコン版オリジナル! 楽しい隠れキャラクターがいっぱい!

人魚がニッコリと微笑み、ジャイロダインを助けてくれる

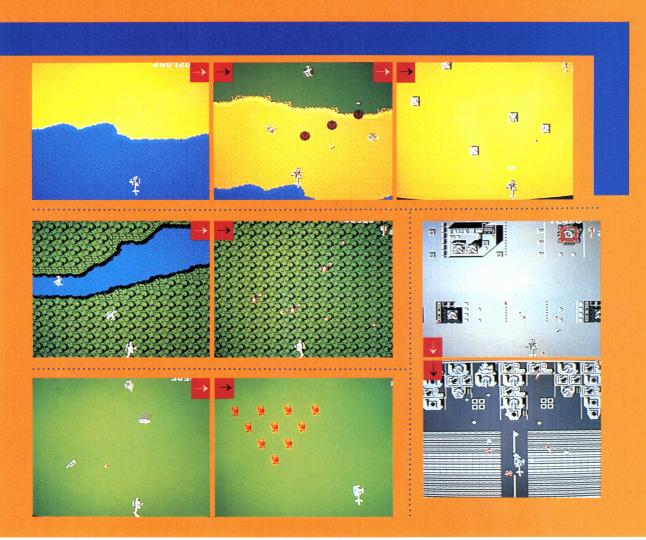
お待ちかね、隠れキャラ情報だ。まずは人魚。これはアーケード版でも登場したがファミコン版では3種類に増えた。

地上のある地点を、バルカン砲で撃つとニッコリ微笑みながら登場するわけだ。

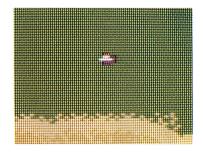
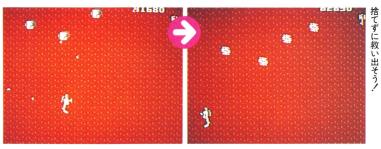
この人魚は、種類によってはたらきは違うが、ジャイロダインを助けてくれるうれしいキャラだ。

他には目玉。実はこれ、正式なキャラクター名がない。くわしいことは分からないが、一般から募集するという話だ。おもしろい名前をみんなで考えよう。その他にも、フラミンゴなどがある。くわしくは右ページを……。

▲無人島を撃つと涙を流しながら目玉が出現。ボーナス500pts. 他の場所にも出現するかも!?

人魚のしぐさもなかなかかわいい!

▲レッドマーメイド(赤い人魚)を出すとボーナスが10000pts. グレーは一定時間ジャイロがスピードアップ。オレンジは一定時間無敵になる。

極秘のうちに送りこまれた味方スパイたち
彼らはキミの助けをひたすら待っている！

草原上や敵基地、その他あらゆる場所で、こちらに向って手を振っている小さな人影が見える。これは味方スパイだ！　ぜひとも助けてあげよう。何かイイことがあるかもしれない……!?　ヘリで上を通過すればＯＫ、100ptsだ。スパイにはコマンダ（灰色）、ベレー（赤）の２種類。ベレーを救出すると画面上の敵が一度に消滅する。

◀敵にとらえられた味方スパイ。見捨てずに救い出そう！

▲草原を、のん気に横ぎるエレファント（象）。こいつを撃つとフラミンゴの群れが登場する。これを全部バルカン砲で撃退すると……ボーナスが10000点！　けっこう難しいぞ！

地上に、海に、空に、次々と出現する敵キャラ。その全貌を紹介!

20種以上の敵軍事物の攻撃は、絶えることなくキミの行く手を阻み、敵陣の奥へと進むほど激化する。敵キャラの特徴をしっかりとつかみ、確実に撃破して進もう!!

スーパービーム
基地や島など地上に設置されている砲台（370pts）

ゲリラ
森林地帯に潜み地上から砲撃してくる（370pts）

ハンバ
4つぐらい並んで建っている敵建造物。（30pts）

レーダー
敵基地に設置され首を左右にふっている（370pts）

ラングル
戦車。前進しながら、砲撃してくる。（300pts）

ゾイ
戦車。左右にこまかく移動し攻撃してくる（370pts）

テント
敵の野営テント。攻撃はしてこない（370pts）

トラック
武器や食糧などを運んでいる、敵輸送トラック。道路や平原などで列をなして、進んでくる。赤いのと青いのがある。攻撃はしてこない。（それぞれ220pts）

G・キラー
グレーのヘリコプター。攻撃力が、弱い（200pts）
B・キラー
青いヘリコプター、攻撃力は中くらい（200pts）
R・キラー
赤いヘリコプター逃げても追いかけてくる（1000pts）
フォルグ
前方から接近し左右に逃げていく戦闘機（150pts）
レンドル
前方からゆっくり進撃してくる飛行船（150pts）
バールM
翼を広げて猛スピードで突進するミサイル（150pts）
ナイクM
どこからともなく飛来する、敵ミサイル弾（200pts）
キングドルトス
敵大型戦艦。ドルトスより攻撃がキビシイ（4000pts）
ドルトス
敵小型戦艦。艦上の砲台を破壊すると得点（2000pts）
ノーティー
敵潜水艦。海中を横断しながら攻撃してくる（370pts）
パトル
海上を左右に移動し、砲撃してくるボート（280pts）
ホーネッダ
画面に収まりきらないほどの超大型空母。すべての砲台を破壊すると沈黙（4000pts）

パソコン講座
会員
大募集!!
悪魔のプロ
ソフトの
これは驚きだ!!
キーボードに触ったことのないドシロウトから、キミ達のようなセミプロまで、すっかり教えてくれるなんて――
コンピュータはキミを未知の曠野へ駆り立てるマジックボックス
キーボードに触れさえすれば、いつでもキミはヒーローになれる。もしも、キミが『ナイコン族』であっても、本講座なら間違いなく主役の座は転がり込んでくるだろう。ゲームの名人というだけでなく、あらゆるパソコン・アドベンチャーが可能となる。それだけのテクニックを身につけてみないか…!!
TRINITRON
m5
SORD
SORD COMPUTER CORPORATION
FD-5
私が自信をもって指導します。
パソコンをマスターするためには、何よりも自分で実際に触って演習してみることが大切です。その点、キミ達はゲームなんかで鍛えているわけだから、覚えもずっと早いと思います。しかし自己流はいけません。基本的なコマンドをマスターし、自由にプログラミングできなければ、将来の役には立ちません＝私が指導します。

テクニックを盗め!!

改造・移植・制作

パソコン第2期通信
レッスン生募集!!
案内書無料贈呈
とじこみハガキを
今すぐポストへ!!

ソフトの改造・移植・制作ができなきゃ、パソコン少年じゃない

パソコンは、動かさなくちゃ意味がない。眺めているだけじゃ価値がない。というわけでセッセと毎日動かすのが、慣れるのに一番だけど、勉強との兼合いもあるし、他にもやりたいことがあるし…そこで短い時間で、いかに有効にテクニックを覚ぶか!?ということが必要になってくる。パソコンに親しむにはゲームなどの面白いもの。つまり遊び感覚でキーボードに向うのが近道だが、それだけじゃニューメディアの時代の真ッ盛りに生きることになるだろうキミ達には不足といわざるを得ない。やはり基礎からミッチリ勉強し、コンピュータの全てを知って貰わなくてはならない。せめてソフトの改造・移植、そしてプログラミングができるようになって欲しい。

あれこれ迷う前に、まず詳しい案内書を取寄せ検討してみよう

いま、キミが少しでもパソコン上達に興味を持ってたら、さっそく案内書を取寄せよう/無料で詳しいカタログを送ります。その方法は、このページのとじ込みハガキをポストに入れるだけでOK!!〔住所・氏名・年令・機械の所持、不所持をハッキリ書いてください〕●機械つきのコースもあります。

パ ソ コ ン 講 座

日本実務アカデミー
〒166　東京都杉並区高円寺南1-33-3
TEL　03(318)0111(代表)

ザナドゥ
XANADU
TM
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
A new type real time role-playing game by Falcom
新発売
PC-9801
8インチ
好評発売中！
X1/C/F
X1 turbo/turbo II
テープ版(2本組) ¥6,800
5"ディスク(2枚組)
●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用
PC-8801/mkII (SR/FR/MR は不可)
PC-8801mkIISR/FR/MR専用
5"ディスク(2枚組)
●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM
5"ディスク 2DD, 2HD
3.5"ディスク 2DD
8"ディスク 2D 各¥7,800
●その他の機種の発売時期は未定です。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。
Produce and Supervision : Kow Yokoyama. Photo : Masaki Okumura
Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121(代)
通信販売 送料無料
▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク 係宛までお申し込みください。
スタッフ募集：君もプロフェッショナルになってみないか？ あなたのオリジナリティを大切にします。(バイト可)

ハドソンのファミリー コンピュータ™用カセット

ファミリー コンピュータは任天堂の商標です。

忍者(にんじゃ)ハットリくん いよいよ登場(とうじょう)

脅威(きょうい)のアクションシューティングゲーム

3月5日 堂々発売! HFC-NH 希望小売価格 **4,900円**

忍者ハットリくん

忍者は修行でござるの巻

©1986 HUDSON SOFT ©藤子・小学館・テレビ朝日

オリジナルバッジがもれなく当たるわくわくキャンペーン実施中!!

ボンバーマン

バイナリィランド

チャレンジャー

キャラクターシール(プーヤン、チャレンジャー、ボンバーマン、バイナリィランド、忍者ハットリくんについています)を3枚集めて送ってね。(実物は、直径5cmです。)

※「プーヤン」はコナミの商標です。

ボンバーマン、バイナリィランド、チャレンジャー、ファミコンの人気ソフトのキャラクターバッジ3個セットが、いまなら全員にもらえます。

欲しい人は●パッケージのフタについているキャラクターシールを3枚集め、100円切手、返信用封筒を同封して、ハドソンまで送ってね。●返信用封筒のおもてには、キミの郵便番号、住所、氏名をお忘れなく。●シール、返信用封筒、100円切手を封筒に入れたら、そのうらにも郵便番号、住所、名前、年齢を忘れずに。●送り先 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル ハドソン「オリジナルバッジセット」係まで。●しめきり61年3月31日。当日消印有効。——わからないことがあったら、お父さん・お母さんに聞いてください。それでもわからないときは、☎03-235-2108に問い合わせてください。

本社・ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18ハドソンビル ☎011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル ☎03-260-4622
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 ☎06-644-4571
ハドソン名古屋 〒460 名古屋市中区栄4-2-10小浅ビル6F ☎052-261-3167
ハドソン福岡 〒812 福岡市博多駅東2-4-30いわきビル ☎092-441-4568
ほか営業所 仙台・金沢・岡山・広島・鹿児島・沖縄

How TO Win

ファミコン版

完成まぢかのスーパーソフト

忍者ハットリくん

ハドソンのファミコン名人高橋さんに直撃取材

3月1日（予定）ついに待望のニューゲーム"忍者ハットリくん"がハドソンから登場する。まだ完成まえなのだが、ハドソン企画室にのりこんで早くも必勝法をきいてきたぞ。

修業をつんで忍法をおぼえよう

ハットリくん直撃取材にこたえてくれたのは、今をときめくファミコン名人、ハドソン企画室の高橋さんだ。まだ完成まえということもあって、画面やゲーム内容が多少変わるかもしれないということを前程に、話しをきかせてくれた。

まずゲームストーリーだが、忍者のハットリくんが修業をしながら忍法を身につけていくというものだ。画面は横スクロールで、右から左に進んでいく。スタート時のハットリくんは足も遅く、ジャンプ力もあまりない。使える武器も手裏拳だけで、これもあまり遠くには飛ばない。しかし、途中で巻き物を取っていくことによって、いろいろな忍法をおぼえ、これらを自由に選んで使えるようになっていく。忍法については、40ページに一覧表を載せてあるので、それを見てくれ。おぼえた忍法は画面の上にパネルで表示されるので、セレクトボタンを押して選択し、Bボタンで使用するのだ。ちなみにAボタンはジャンプボタンだ。

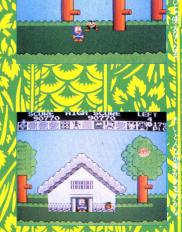
さて、つぎにゲーム構成を見てみよう。このゲームには4つのレベルがあり、プレイヤーのレベルによって選ぶことができる。各レベルには、16のラウンドがあり、各ラウンドの最後は父カンゾウによる修業になっている。カンゾウがチクワをたくさん投げてくるので、できるだけたくさん集めるのだ。

◀獅子丸登場。あばれ火の玉となって、ハットリくんを助けてくれる。

◀ハットリくんの巻き物をうばう影千代。忍法がひとつ使えなくなる。

◀スタート時のハットリくん。手裏拳もあまり遠くまで飛ばない。

◀最後の修業は、父カンゾウの投げるチクワを拾い集めることだ。

◀こんな隠れキャラも登場。いったいどんな効果があるのかな。

ケムマキは味方だ

せっかく修業をして忍法をおぼえても、パワーがなくなっては元も子もない。こんなときに力強い味方となってくれるのが、なんとライバルのケムマキなのだ。ケムマキは雲に乗って登場し、上からハートを落としてくる。これを取ると、パワーが最高になるのだ。

カが飛んでくる

忍法は一度に3つまでしか使えない。せっかくたくさん覚えたのに……。というときには、画面に現れるフルーツを4つつづけて取ってみよう。すると"カ"という文字が出てくるので、これを取ると、忍法がもうひとつ使えるようになるぞ。

ロボ忍をたおせ

ハットリくんが忍法を身につけるためには、最強の敵、ロボ忍を倒さなければならない。こいつを倒すと巻き物が出てきて、忍法をひとつおぼえることができるのだ。ただし、ときどきハットリくんの大嫌いなカエルが出てきて、ハットリくんを悩ますらしい。

ワンポイントアドバイス
高橋式ゲーム上達法

この取材をした日は、まだ正式バージョンの完成まえということで、さすがの高橋名人も必勝法をあまり知らない。つまり高橋名人も、これから必勝法をあみだしていく段階なのだ。そこで、どのようにしてハットリくんの名人になるための、訓練をしていくつもりなのかを聞いてみたぞ。

高橋「まず、あまり長時間やらないこと。というのは、長時間やっても疲れるだけで、あまり上達しないんです。だから30分ぐらいやったら別の仕事をやって、またしばらくしたらゲームをやる……ということのくり返しです。これならいつも新鮮な気持ちでゲームができますから。それから、1、2ラウンド目ぐらいの簡単な面で集中的に練習すること。まだ下手なうちに、むずかしいラウンドに挑戦しても、なんのメリットもありませんから。だったらその時間に、簡単なラウンドを完全にマスターする。何でも基礎ができれば、後はどうにかなるものなんですよ。

それから、このゲームの場合は、とにかく忍法と、セレクトボタンを押す回数をおぼえることかな。そうすれば忍法を自由に使えるようになりますからね……」

ということ、勉強になったかな。

忍者ハットリくん 忍法一覧表

さて、最後は保存版、忍法一覧表だ。高橋名人も言っていたように、ハットリくん上達のコツはセレクトボタンを押す回数と、忍法の関係をおぼえることだ。ここでは画面の上に表示されるパネルと同じ順番で紹介していくので、いまのうちにしっかりとおぼえておこう。セレクトボタンを1回押すと"その1"の忍法、10回押せば"その10"の忍法を選択できるので回数と忍法をいっしょにしておぼえておけば、友達に差をつけることができるぞ。

その一 はやがけの術

走るスピードが速くなる。これを使うと、ゲーム自体のスピードも速くなり、グッとおもしろみが出てくる。効果は半永久的。

その四 ハイパー手裏拳の術

手裏拳を遠くに飛ばせるようになる。前ページの普通の手裏拳の飛距離とくらべてみると、一目瞭然だ。効果は半永久的。

その五 かなしばりの術

敵の動きを止める。敵がたくさん出てきて、手におえなくなったらこの忍法を使おう。一定時間がたつと、効果は消える。

その八 涙パワーの術

弟のシンゾウが登場。ここぞというときにシンゾウに触れると、ピェーと泣きだして、画面上の敵をやっつけてくれる。効果は1回。

その九 ムササビの術

ムササビのように空を飛べる。ジャンプボタンの連打で空を飛ぶので、気を抜くと下に落ちるぞ。効果は半永久的。

その二 たかとびの術

ジャンプ力が強くなる。この忍法を使うと、ふだんの2倍ぐらいの高さまでジャンプできるようになる。効果は半永久的。

その三 水ぐもの術

水の上を歩けるようになる。これを使えば岩の上を歩かなくても、一直線に進むことができるぞ。効果は半永久的。

その六 かくれみのの術

姿を消して、無敵状態になる。画面には目と口しか出なくなる。敵の攻撃がきついところでうまく使おう。一定時間で効果は消える。

その七 雲歩きの術

孫悟空のように、雲に乗って空中を飛ぶことができる。効果は一定時間で切れて、いきなり下に落とされるので注意。

その十 怒り火の玉の術

獅子丸が登場。火の玉に変身して、ハットリくんの前にくっつき、敵をどんどん倒してくれる。一定時間で消える。

その十一 八方手裏拳の術

手裏拳があっちこっちに飛んでいく。これさえあれば、敵がうしろにいようが上にいようがこわくない。一定時間で効果は切れる。

How to Win

アーケード版

スカイキッド

SkyKid

ついにナムコから、2人同時プレイの戦闘ゲームが出た。キャラクターはかわいさ抜群。多彩なテクニックもおりこんで、その名もスリリング・スカイファイターズ"スカイキッド"

ストーリー

ぬけるような青空へ、2人のエースが飛びたった。対するは、敵機、対空戦車に高射砲、はたまた気球もくりだして、アメやアラレの総攻撃。ヒラリ、ヒラリと飛びまわり、爆弾かかえて爆撃を敢行！

若きエース、バロンとマックス。スカイキッドとよばれる彼らのゆかい、痛快ストーリー。

君はスカイキッドと呼ばれるバロンを操作して、空中戦をくりひろげ、数数のミッションをおこなう。君は無事、最終ミッションを終えることができるだろうか!? 青空が君をまっている。さあ飛びたとう！

▲敵機のしつような攻撃に、くるりくるりと宙返り。

基本操作をおぼえよう

8方向レバー1本とボタン2つで操作する。1P側はレッド「バロン」、2P側はブルー「マックス」だ。左側のボタンで機銃発射。レバーと合わせて、スカイキッドの機首の向いている方向に撃つことができる。(ななめ上、正面、ななめ下の3方向) この機銃には射程距離があるので、とどかない時には近づいて撃とう。それから右のボタンは宙返りだけど、これはレバーの入れ方によって三種類ある。上昇宙返り、水平宙返り、下降宙返りだ。なれないうちは、あまり下降宙返りは使わない方がいいだろう。そうそう、宙返り中は無敵だからね。

敵の攻撃を受けて墜落したり、地面や木、建物にぶつかったり、着陸に失敗したりするとミスになるぞ。着陸する時は、レバーを下に入れればいいだけ、簡単だね。爆弾をとる時は、さわればＯＫ。爆弾を装着している時は、宙返りボタンが、爆撃ボタンとなるから、慎重にね。この時は、宙返りはできないからだいぶむずかしいね。

▲墜落し始めたら、レバーを上にし機銃を連打しろ。

▲水平宙返りで敵機の後ろにまわりこめ！

▲やったぜ、ナイスランディング!!

ミッションとは!?

ミッションというのは、面の途中、どこかに置かれている爆弾を収容し、面の始めに示されたグリーンのターゲットを破壊することなんだ。これをうまく成功させると、ミッション終了後にボーナス得点をもらえるぞ。

ミッションを成功させるには、まず確実にBOMBをとらなくてはならない。そしてBOMBを持ってしまうと、宙返りができないので、ある程度、自分の通り道をきめて、宙返りなしでも敵をかわすか撃つようにしなくちゃだめだ。一発でも弾を受けたら、BOMBを落としてしまうからね。

そしてBOMBを落とすタイミングもしっかりおぼえよう。せっかく苦労してもってきても、はずしたら意味がないからね。BOMBを落とした後は、おもうぞんぶん、宙返りを活用しよう。

▲GET A BOMB!

▲BOMBを重たそうにかかえながら。

▲やったぜ! 命中まちがいなし!!

ミッション&テクニック

ここで、このゲームのテクニックについて書き出して見ようと思う。しかし、これがすべてではないから、自分でどんどん見つけ出そう。

- 初めてのミッションは上から攻めよう。
- 宙返り中にも弾は撃てるので、これを使わない手はない。
- 地上が撃てない時は、高射砲にも対空砲にも撃たれない中空を飛ぼう。
- 対空戦車の撃つ角度より、スカイキッドがななめ下へ撃つ角度の方が浅いのを利用しよう。
- 敵より自分の方が射程距離が長いぞ。
- 水平方向から木ごしにむこうのキャラクターが撃てる高さがある。
- 爆弾が画面から消えかかっても、水平宙返りを使えばとれるぞ。
- 爆弾をもった瞬間は、宙返りができる。
- 戦車はななめから攻めよう。
- 高射砲の近くは安全。
- 潜水艦はできるかぎり撃とう。
- 偵察爆撃機の落とすパラシュートで数をかせごう。

とにかく、面のパターンをおぼえることが大事だ。

実をいうとこのゲーム、ミッション21が最終ミッションなんだ。ミッション16をすぎたら、信じられない光景がつづくぞ。ここであせってもしようがないので、少しミッションを紹介してみよう。

- 潜水艦多数登場! ミッション6
- 看板だらけのミッション9
- 単純明快! ミッション14
- 超長距離ステージ、ミッション19

▲ミッション6。ビル街で撃たれたら、まず助からないので、細心の注意を払おう。このミッションも地上中心に攻めた方がよさそうだ。

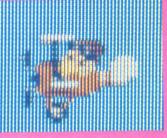
▲ミッション5。このミッションは、地上を中心にして攻めた方が良さそうだ。あわてず、じっくり、確実に!

▲ミッション9。この面はやたらと看板がにぎやかだが、それに気をとられるとすぐ死んでしまうぞ。でも、楽しい面だね。

▲ミッション4。ここはもう最後の方だ。こんな山越えのミッションは、目印にしやすくてねらうのが簡単。

▲ミッション11。ついに出ました空中戦艦。この面では逃げまわるだけだけど、最後のミッション21では、こいつがターゲットだ。

キャラクター・インフォメーション

このスカイキッドには、数々のキャラクターが登場するぞ。そのどれをとっても、かわいらしくてしようがないが、ところがどっこい、みかけにごまかされてはいけない。すべてがひとくせもふたくせもありそうなキャラクターだ。たとえば、対空戦車などは、どこぞのゲバルトをデフォルメしたようなものだが、スカイキッドが低空を飛んだら、容赦なしに、集中砲火をあびせてくれる。のんびりした気球なども、気をつけないと、あっさりと撃墜されてしまうぞ。そこで、ここではひとつずつ研究してみようと思う。

▲これが君があやつるスカイキッド。レッド「バロン」だ。

ブルー"マックス"

▲バロンの良きライバルであるもう一人のスカイキッド、ブルー"マックス"だ。

戦闘機

▲前後から、編隊をくんでやって来る。中には宙返り、進路変更をするのもいる。

偵察爆撃機

▲後方から現れる大型機。前方と後方下部に機銃装備。パラシュートを投下する。

パラシュート

▲偵察爆撃機から投下されるパラシュート。爆弾を積んでいる。

高射砲

▲地上から3方に発射する高射砲。直撃を受けずに中空にいれば安全。

対空戦車

▲一定距離、3方向に弾を発射する。水平方向が弱点。

戦車

▲前方のみ弾を発射する。動いている場合は弾を撃たない。

対空ボート

▲対空砲を装備した船。左右に動くものもある。

高射ボート

▲高射砲を装備した船。左右に動くものもある。

潜水艦

▲特定の場所に少しの間浮上する。浮上中に撃てば1000点と高い。

トラック

▲地上を走っている。攻撃能力はない。典型的なやられ役。

迎撃気球

▲大小2種類あり、大きい方は上下2回にわけて撃って500点。

司令部

▲最終攻撃目標とする敵。左右の砲台からは対空砲を大量に発射する。

工場

▲スカイキッドの機銃では倒すことができない。

戦艦

▲途中でてくる爆弾を中央部に命中させると破壊できる。

空母

▲中央部破壊で1000点その他は500点(最下段4つは共通事項)

スカイキッドはしかけがいっぱい

面が進むといろいろな風景がでてきて楽しい「スカイキッド」だけど、その背景やキャラクターの中には、いろんなしかけがあるみたいだ。ここでは、君たちの楽しみをそこねたくないのでほとんど書かないが、いろいろためしてみつけてほしい。まあ有名な所ではチアガールを撃つとか……。

ヒントは、通るか撃つかすれば、ほとんどのものはわかるということ。特に画面の下の方を撃ってると……。おっと口がすべる所だった。秘密だけど、さかさランディングは2000点ボーナスなんて誰も言ってないからね!?

▲カモン・スカイキッド！　さて、調子はどうなのかな。

▲女の子の看板だ。僕は、あなたのハートが欲しいんだ。

▲わあ、パックマンの看板だ。おもわず楽しくなってきたぜ。

▲レストランの看板を見ていたら、思わずおなかすいてきた。

2人プレイはごきげんだぜ!!

このゲームで楽しいのは、なんといっても2人プレイだろう。ツインビーやソンソンと同じように、2人同時プレイができるぞ。

まあ、上下にわかれて地上と空を受けもってプレイするのがオーソドックスだろう。BOMBは2つでてくるので、2人がとって、1人は少しはずして500点を取ればいいだろう。くれぐれもミッションの取り合いだけはしないようにね。

ここで2人プレイの時の特別なルールについて解説しておこう。まず敵の数だけど、これはたぶん変わらないとおもう。片方が撃たれて墜落しだしたら、もう1方が撃って立ちなおらせてあげよう。しかし、あまり撃ちつづけると、その間撃たれてる方は何もできないぞ。それから、長い面の場合は、一回墜落しても、もう1度スカイキッドが登場するから、注意して画面を見ていよう。

何よりも2人プレイはチームワークが大事だね。

▲一機墜落してしまったプレイヤーも、のんびりはしていられない。

▲墜落しそうになったら、もう一方が撃って助けてあげよう。

▲2人そろって、なかよくランディング。どちらがうまくいくかな。

ボーナスモードってなに?

スカイキッドでは、敵を撃ってその場で得る得点の他にボーナスモードがあるんだ。ひとつのミッションを終えると勲章が並ぶ画面が出る。これがボーナスモードだ。

ここでは空中物と、地上、海上物の総破壊数の十個単位によってそれぞれボーナスが得られるんだ。最高は60以上の20000点だ。

また敵ターゲットを破壊しても、ボーナスが入るぞ。ミッションターゲット（グリーン）は10000点、その他（グレー）は2000点だ。ミッションを成功で終えると得点アップってわけさ。

▲う〜ん、まずまずの成績だけど、地上をもうちょっと撃ちたかったね。

How TO Win PART I

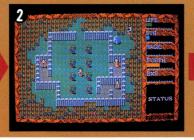
パソコン版

マニア諸君、ゲームを始める前に心静かに神に祈りなさい!!

なんてったって、あの「ハイドライド」の続編なのだ。おもしろいこたぁ、まちがいない。ゲーム舞台だって数倍ふくれあがってるし、敵の怪物やアイテムの数も、前作の比じゃないほどたくさん。当然のことながら、そのぶんゲーム難易度も赤丸急上昇。ちょっとやそっとでは解けなくなってる。そこで登場がコンプお得意のHow To Winだ。今回は特にその攻略法だけじゃなく、マップ、魔法、商店の価格表などを、まとめてみた。プレイ中はキーボードの横に置いておくと、便利だよ!!

――剣と魔法がすべてを支配するフェアリーランド。ここから邪悪な大魔王が追放され長い年月がたった。人々はやがて平和を日常と感じるようになっていた。しかしその年月は悪を目覚めさせるのにも十分な期間であった。地下深くで覚醒したその意識は、やがてその魔手を地上へと伸ばそうとしていたのだ。このままではいけない。危険を察知した僧侶たちは人間界より1人の勇者を選びだした……。――

まずは装備を整えてグール退治に出発!!

まずはRPG(ロールプレイングゲーム)の大原則。キャラ作りから始めるとしよう(写真①)。長旅をつきあってもあきないように、お気に入りの名前を入力したら、属性値を決定。あらかじめあたえられた30ポイントを、LIFE(生命力)、STR(攻撃力)、MAGIC(魔力)に配分する。LIFEはレベルが上昇するごとに増加、ほかのふたつはそれぞれ金をはらって増加することになる。が、序盤戦はまだプレ

イヤーも未熟なので、復雑な魔法はなかなか使いこなせない。とりあえずはLIFEに10を配分、残りはすべてSTRにまわすのが得策じゃないかな。

キャラができたらゲームスタートだ。画面中央には草原の風景。あちらこちらをいろんな格好をしたキャラが動き回っている。そのどまん中で、じっとつっ立っているのが、主人公のキャラだ(テンキーに合わせて上下左右と動き回るでしょ!?)。すぐさまあちこち駆け回り、情報集めや戦闘を始めてもいいんだけど、なんせこの段階ではキャラはまだ丸裸。とりあえずは街へ行き(写真②)、武器防具を買っといたほうが安全だね。

街で装備を整えたら(持ってるだけじゃなく、ちゃんと整備しとかないとダメだよ!)いよいよ冒険開始。まずはLIFEを上昇させるため、怪物たちと一戦交えよう。小手調べに墓場に行き、グールあたりを狙ってみるといい(写真③)。戦闘法は前作と同じ。アタックモードにしてぶつかるだけ。もちろん正面からではなく、後方からのほうが反撃を受けなくて有利なのだ。とくにこのグールの場合、土からはい出したりひっこんだりしているあいだは、まったくの無抵抗状態になる。ここがミソ。この瞬間ばかりを狙い、ひたすらグール退治に専念しよう。ただし注意しないといけないのは、グールを倒した時、得られる黒のクリスタル。これは持ってるだけでLIFE回復の妨げとなる。入手したら面倒でもすぐに捨てよう。

魔法

タイプいろいろ14種類。キミはどの呪文を使う!?

前作と比べるといろんな面において厚みをましているこの「ハイドライドIIだ」。でもやっぱり1番の大きな特徴は魔法が使えるようになったことだね。

ゲーム中使用可能な魔法の呪文は全部で14。それぞれ目的によって攻撃、防御と休息(移動)の3タイプに分けられている。呪文はキャラのレベルが上がるにつれふえていくのだが、高レベルの呪文を使うと消費する魔力も高くなる。お金のたまり具合をみて、魔導師の館に通う必要がありそうだね。

Fire

敵に炎の玉をぶつける。障害物に当たると消える。使用可能レベルは2。消費魔力5～10

Ice

敵を冷気で襲う。障害物も越えて攻撃可能。使用可能レベルは4。消費魔力は10～20

Wave

衝撃波で敵を襲う。直線上の敵すべてに有効。使用可能レベルは8。消費魔力は15～30

Magma

溶岩を噴き出し、近くの敵を全てまっ殺する。使用可能なレベルは12。消費魔力は22～45

Flash

せん光が画面内の敵全てを襲う。使用可能なレベルは16。消費魔力は30～60

Search

画面内に隠された秘密の箇所を浮かびあがらせる。レベルは4、消費魔力は35必要

Revolve

小さな竜巻を敵にぶつけ、相手の進行方向を狂わす。レベルは2、消費魔力は20必要

Sleep

敵を眠らせてSTRを低下させる。腕力の強い敵に効果大。レベルは8、消費魔力は50

Cloud

敵のまわりに煙幕をはり、防御力を引き下げる。レベルは12、消費魔力は50

Silence

敵のまわりに沈黙の闇を作り、呪文を封鎖する。レベルは16、消費魔力は50

Detoxicate

キャンプ中に使う。キャラの体内の毒素を浄化する。レベルは3、消費魔力は8

Reinforce

キャンプ中に使う。戦闘で減少したLIFEを回復。レベルは5、消費魔力は16

Jump

塔、洞くつ内でキャラをひとつ上の階に上げる。レベル9、消費魔力32。キャンプ中に使用

Teleport

キャラを塔、洞くつなどの迷宮内から一瞬で帰還させる。レベルは17、消費魔力64

6つのクリスタルの謎とは、はたして

20匹ほどグールを倒すとキャラのレベルは3～4になってるはず。それにつれてLIFEもかなりのびただろうし、FORTHの値もずいぶんアップしたんじゃないかな（もちろん邪悪な敵ばかりを相手にしてた場合だけだけど）。人によってはそのFORTHが黄色から緑色になってるかも。そうなったらもうこっちのもの。モードをAttackからTalkに変え、道行く人から情報集めをしよう。情報集めをする相手は、なるべく善良で知性の高い者が良い。たとえば騎士、魔術師、僧侶あたり。情報収集の方法はひたすら体当たりあるのみ（写真④）。といっても相手もなかなかすばしっこいので、どこか袋小路のような場所にとじこめて集中的に聞きだすのが効率的だろう。

『地下帝国の入口は岩の下』（写真⑤）、『タワーは5Fまで』、『地下の底深くに巨大な湖がある』（写真⑥）『デュアルダンジョンに注意しろ』（写真⑦）など、この先のゲーム展開を告げる大きなヒントが次々と教えてもらえるほか、とくに注目は数々のクリスタルに関する情報だろう。『聖なるクリスタル、邪悪なクリスタル』、『カラークリスタルは全部で6つ』、『レッドは力の源に』、『グリーンは体力をつける』、『ブルーは体をつつみこむ』、『パープルは不思議な力』、『ゴールドは奇跡を呼ぶ』、『ブラックは悪への道しるべ』、『クリスタルは元の位置にもどさなくては』などなど。これらの情報からこのフェアリーランドのどこかにある不思議な力を秘めた5つのクリスタルを聖なる場所に返すという、勇者の大きな使命が浮かび上がってくるはず。けれどこれもキャラがもっと成長してからのお話だ。怪物どもからまきあげた金を使い、寺院でボクシングの練習をしてSTRを上昇させる。砂漠の街（写真⑧）の魔導師の館で魔力を上昇させるなど、なにしろ奥の深いゲームだけに、まだまだいろんなステップを踏まないと、いけないのだ。

パラメーター	
●LIFE	キャラの生命力をあらわす数値。キャラが傷つくごとに青いバーが赤く染まる
●STR	キャラの腕力をあらわす数値。これに武器の力を加えたものがA.P(Attack Point)になる
●MAGIC	キャラの魔力をあらわす数値。魔法の杖の持つ効果を加えたものがM.P(Magic Point)になる
●FORTH	キャラの心の状態。バーが赤は悪、黄は普通、緑は善。悪いキャラは街にも入れない
●EXP	キャラの経験値。対戦相手を倒すたびに、敵の強度に合わせて加点される
●CONDITION	キャラの身体の状態。良いほうから順に緑、黄、赤。Poisonで毒におかされDarksideで邪悪

正義をつらぬくにもお金はかかるものなのだ…

地獄のさたもなんとやら。世の中金だけがすべてじゃ～い!! じつにせちがらいこの哲学はフェアリーランドでも常識だ。なんだいせっかく人間界を代表して、悪者退治をしてやってるのに!! なんてふてくされないでね。正義をつらぬくにはお金がかかるものなのだ。なんせ値のはる品物はそれだけ効果も絶大なんだから……。

武器商店"BOMBER"

:EXIT
:SHORTSWORD $800
:HOLYSWORD $7280
:CHAINARMOR $9800
:PLATEARMOR $30000
:MINDSHIELD $980
:LIFESHIELD $10000

いわゆる武器商店なのだ。人間界なら闇の商人として嫌われるんだろうけど、フェアリーランドを救うため。よしとしましょー

なんでも屋"BONBON"

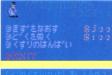
「どれにいたしましょうか？」
:HELMET $6980
:SKULLROD $500
:GEMROD $2280
:LAMP $1980

いわゆる道具屋。魔法の杖やヘルメット、ランプ、油など、冒険に必要なさまざまな品物を売る。たまに出る掘り出し物に注目

寺院

「よくTEMPLEまで
きてくれた。ここでは
STRENGTHを
きたえるしゅぎょうを
しておる。どうだ、
おまえもしゅぎょうを
してみないか？」
$3000はらうか（Y/N）？

修道僧を相手にボクシングの試合をし、勝った回数に比例してSTRを加点してもらう。キャラのレベルに合わせ挑戦料も上がる

T&E CLINIC

「どのくすりにいたしましょうか？」
:SALVE $750
:ANTIDOTE $200

医者。傷ついたキャラの生命力を回復させたり、体内の毒を浄化させてくれたりする。生命力回復の薬も売っている

魔導師の館

「そうかそうか、MAGICがほしいのか。
それならばただというわけには
いかないよ。そうだねえ・・・、
$594もらおうか。
ほんとにいいんだね（Y/N）？」

「それはいいけど、ただという
わけにはいかないね。$500は
もらわないとねえ。
ほんとにいいんだね（Y/N）？」

大魔法使いが住んでおり、金をはらうと魔力をさずけてくれる。また貴重な情報も教えてくれる。代金は時価なので安い時を狙うとよい

アイテム

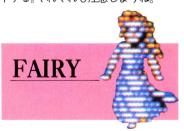
品物(アイテム)捜しはR.P.G.の隠れただいご味なのだ！

ゲーム中、ふとしたひょうしに商店では見られない品物(アイテム)を手に入れることがある。こんな品物(アイテム)を見つけた時のうれしさったらないんだよね。ＲＰＧの隠れただいご味といってもいいくらい。もちろんこのフェアリーランドにも、こんな隠れ品物(アイテム)はゴロゴロしている。これらをいかにうまく使うかがゲーム攻略のポイント。みんなで捜そう!!

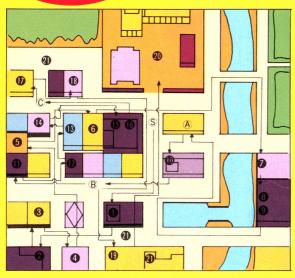
クリスタル。それぞれ不思議な魔力を秘めている。これを捜し出すことがキミの使命…

LASERSWORD	HELMET	PLATE ARMOR	LIFE SHIELD
聖なる剣。フェアリーランド中でもっとも鋭い剣だ。どこにあるの!?	鉄かぶと。頭にすっぽりかぶる。安価だが効力はかなりなもの。	青銅のよろい。その防御力は絶大。多少の攻撃ならへいちゃら。	命の楯。サイズも大きく、防御力もかなりなもの。
SHORT SWORD	**SKULLROD**	**CHAIN ARMOR**	**MIND SHIELD**
短剣。武器商店で売っている。安価なのですぐ入手できるのだ。	どくろの杖。これまた街の商店で安価に入手できるのが魅力。	鎖かたびら。それなりの働きを期待しよう。なんせ安価が魅力。	精神の楯。プレイ開始直後でも買える唯一の防具。大切にしよう。
HOLLY SWORD	**GEMROD**	**SALVE**	**ANTIDOTE**
聖なる剣。値ははるが一応武器店でも販売している。かなり強力。	水晶の杖。水晶の輝きがキャラに魔力をあたえてくれる。	体力回復剤。戦闘で傷ついたキャラの生命力を回復してくれる。	解毒剤。キャラの体内に入った毒を中和してくれる。
MYSTICDRUG	**REVIVE**	**LAMP**	**KEY**
神秘の薬。飲んだキャラの体を、透明にし敵の目から隠す。	復活の薬。戦闘で傷つき倒れたキャラの魂をよみがえらせる。	ランプ。暗黒の迷宮内を照らす。補充用のオイルが必要だ。	かぎ。はてどこで使うのか!? ひとつは河のそば、ひとつは怪物が…

だれが味方でだれが敵か!? それが問題だ!!

アイテム捜しと同じく、隠れキャラ捜しもＲＰＧの大きな魅力なのだ。今まで入ったことのない洞窟の入口を見つけた時、はたしてこの中にはどんな敵がいるのかなんて、考えただけでもゾクゾクしちゃうでしょ!? でも中には善良なキャラだっているのだ。善いキャラを倒すとそれだけFORTHが低下する。くれぐれも注意しようね。

精霊。地下湖のどこかにひそんでいる。キャラに貴重なアドバイスをくれるのだ

FARMER	KNIGHT	BONZE	MAGE	WORM
農民。地上で１番よく見かけるタイプ。みな善良。	騎士。これも地上でよく見る。善良でたまに情報も。	僧侶。知識は豊富。いろんな事を教えてくれるよ。	魔法使い。といっても位が低く魔法は使えない。	砂漠に住む善良な大ミミズ。攻撃しなければ無害。
THIEF	**SPIDER**	**WOLF**	**GHOUL**	**ORC**
盗賊。金持ちなのが魅力。でも中には善良なヤツも…。	大グモ。いかついからだだが、中には善良なのもいる。	大狼。生命力はさほどないが、機敏で攻撃力もある。	グール。墓場、迷宮をうろつく。序盤戦のカモ。	オーク鬼。秘密の鍵を持っている。やっつけろ!!
MUMMY	**FIRE-EL**	**LICH**	**KRAKEN**	**BIGFIY**
ミイラ男。身なりはボロイが、お金は持っている。	火の玉の化け物。AZERによってあやつられている。	魔術師。レベルを上げてから闘ったほうが良いみたい	大イカ。とにかく耐久力が絶大なので注意しよう。	巨大な肉食鳥。いつも地下湖のあたりを飛びまわる。
HOBGOB	**MUDMAN**	**OGRE**	**SLUG**	**MYCONID**
ホブゴブリン。みにくい半人獣ゴブリンの親玉。	ドロ男。地中より湧きでる。Ｂ２あたりをうろつく。	人食い巨人。絶大な耐久力を誇る。B2に出現しやすい。	大なめくじ。魔法の呪文をあやつる。Ｂ２～３に出現。	毒キノコ。敵に毒胞子をふりかける。Ｂ４に出現。

ここで紹介したキャラクター以外にもモンスターはいる。すばやく動きまわるノミのような怪物や、壁をすりぬけてしまう鳥人、剣をあやつり攻撃力の大きいトカゲ男など、まだまだたくさん出てくるぞ。うまく捜しだして、有効的な戦いをいどもう。さあ、キミはどれだけのキャラクターを発見できるかな。これがゲームを優位にすすめるためのカギになるはずだ。

㊗コンプティーク月刊化記念
福袋
トップシークレットテレフォンサービス付き
Hソフト編♥　ひたすらエッチのドキドキ必勝法
1ファイナルロリータ徹底攻略&㊙画面公開
2天使たちの午後・番外編の全H画面一挙公開
VOLGUARD II
PUSH START BUTTON
GALG
1 PLAYER
2 PLAYERS
ファミコン編★またまた発見!! 2大ノーデスモード
3　頭脳戦艦ガル
4　ヴォルガードII
ここをハサミで切ってね▶

第1弾

ファイナルロリータ徹底攻略

㊙画面(おおまた)完全公開

19××年、ロリコンたちにたいする少女の反撃が始まった。もはやキミに残された道はただひとつ。テクニックにものをいわせ、少女たちを快楽の世界に引きずりこむだけ。今、敵の総司令官、八重垣静とキミの間に戦いの火ぶたが切って落とされた。

と、なにやら過激なプロローグだけど、ようするにロリータシリーズの完結編。過激なのは、画面のほうだ。まず自分の初期設定を決めよう。パワー30, ARM30, DEF20, TEC20という設定がベスト。これでシーン1の街の中を冒険していけばいいんだ。

冒険の手順としては、左のマップの矢印どおりに進んでいってもらえばOK。はじめのうちは、1歩移動するごとにパワーがマイナス2されるけど、②のドライブインでオートバイを、③のガソリンスタンドでガソリンを手に入れれば、パワーを減らさずに移動することができる。また、⑤から⑥, ⑥から⑦の間に落ちているランドセルは絶対に拾ってはダメ。さらに、3ヵ所ある㉑の地点には、警官が待機しているので、近づかないほうが無難だ。

それ以外にも、拾っていいアイテムとよくないアイテムとがあるから、その場に応じて適切な判断が必要だ。たとえば、パンティはマル（パワー＋10)、使用ずみコンドームはバツなど。落ちているアイテムを1度全部チェックしてみれば、わかることだよネ。そして、街の中に3人いる敵の少女とは、ⒶⒷⒸの順番で戦うべし。勝てばそれだけキミが強くなるし、敵の本部についていろいろな情報も教えてもらえるんだ。

❶レストラン
❷ドライブイン
❸GS
❹工具店
❺ポルノショップ
❻金物店
❼薬局
❽モーテル
❾モーテル
❿喫茶店
⓫喫茶店
⓬薬局
⓭薬局
⓮民家
⓯スーパー
⓰スーパー
⓱民家
⓲民家
⓳中古車店
⓴学校
㉑交番・ポリス
Ⓐユウキ　アヤノ
Ⓑカンザキ　フミ
Ⓒアユサワ　エリ

お姫様御開帳！

▶諸川拓『ご町内のお姫様』 フロム出版 500円　スケベ度10 ロリコン度8　ヘンタイ度9

表紙を見て少女隊のレイコを連想してはいけない。諸川拓の新作は、シチュエーションHのだいご味がバリエーション豊かに味わえるぞ。ご町内のお姫様は、誰とでもHドラマを作っちゃうのだ。

これ見てお勉強だ

▶森山塔『よいこの性教育　ロリコン日記』 500円　スケベ度9　ロリコン度9　ヘンタイ度9

学園ドラマの過激にHな日常が、中高生に大ウケの『よい子の性教育』。教室でまわし読みするには3Pあり、近親相姦あり、異物挿入ありとあまりに刺激的とベストセラー中だそうです。

♥ユウキ　アヤノ Ⓐ

12歳　ARM・60

シーン1にいる3人の女の子の中で、いちばん弱いのがこの子。彼女はどちらかというとマゾのタイプなので、いきなりニャンニャンするよりも、ジワジワと攻めていったほうが効果的だ。

♥カンザキ　フミ Ⓑ

14歳　ARM・80

なにやらスケベなポスターの前に立っている彼女。戦いに勝ったら、いきなりヤッちゃおう。なお、彼女を倒すと、キミの4種類のパラメーターがすべて上昇するんだ。

♥アユサワ　エリ Ⓒ

11歳　ARM・100

シーン1では最強。自分がかなり強くないと、倒すことはむずかしい。彼女もアヤノちゃんと同様に、いためつけられることを好む。基地への入りかたを教えてくれる。

うむーけっこうスゴイ！

▲『ドキュメント　愛の罠　山咲ゆり　20歳』(30分)宇宙企画　12,000円

某短大在学中の山咲ゆりさん(20歳)は「エッ!?　ホント!!　こんなに美人なのに？」と思わせるほどそそられると編集部でも保証付。30分めいっぱい余分なところがないほど充実してるよ。

Hでアートしてます

◀『好きにしてください　樋口美樹』(30分)　VIP　12,000円

「ファッションモデルを経て、色々悩んだけれど私のいちばん綺麗な日々を撮ってもらうため、やっと決心しました」と、ほほ赤くして語る美樹ちゃん(21歳)のHビデオ。和服をぬぎすてて乱れスケベしまくるぞ。

♥コウサカ　ミミ

13歳　ARM・160

さすがにシーン２の敵になると、段ちがいに強くなってくる。無理して戦わないほうが身のためだ。もっとも、どうしても彼女のＸＸシーンを見てみたいというなら、話は別だが…。

●教室

♥ウエスギ　ハルカ

14歳　ARM・80

はっきり言って、この子はカワイイ。生徒会の役員をやっていそうな純情な顔立ちが、妙に男心をそそるのだ。シーン２では、パワーのムダ使いは禁物だけど、この子になら……。

●生徒会室

これ以外にも、理科室ではヘビの標本、宿直室ではウラビデオが手にはいる。どちらもパワーアップに必要。校長室へ行けば、いよいよ待望のシーン3だ！

♥シラナミ　ケイ

●職員室

14歳　ARM・200

通称、２枚刃のオケイ。このメチャメチャ強いおネエちゃんは、キミの味方なんだ。

♥ヤエガキ　アズサ

●？

彼女は、シーン２のどこかに乱数で現れる。とにかく強いので、戦いは絶対に避けるべし。

13歳　ARM・150

自販機本のHが動く

▶『ザ・サティスファクション』(25分)オレンジビデオハウス　9,800円

制服ブームのずっと前から、セーラー服お姉さんにこだわってたあがた有為の原作。学園の男子生徒の憧れの的、学級委員長の麗子が夢でみたとうり、変質者に犯されていく、あ～、アブノさでせまりまくるぜ!!

アニメファンよだれもん

◀『フルーツバージョン　お姉ちゃんとわたし』(25分)SHOWA　9,800円

電車で痴漢されたウブい妹が、姉にイケナイことをばっちし教わってしまうたわいのないストーリーだけど、マクロスっぽくアニメしてるとこがマル。おもちゃの使い方がＢＯＹには、キツすぎる!?

SCENE 3 ♥ヤエガキ シズカ

1度戦ったくらいじゃ倒せない最強の少女。シーン2でパワーを使いすぎなければ勝てるはず。さあ、ニャンニャンは目の前だ！

14歳 ARM・100

◀いきなりまわしげりをくらってしまった！ パンティーに見とれてちゃいけません

校・長室

◀今度はこっちの反撃だ！ ヤッタ、敵をふっとばしたゾ!!

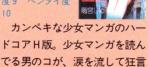
◀あなたが強いのはわかったわ。でも、ベッドの上では？

▲戦いの舞台は、ついにベットの上へ。シズカの性感帯を刺激して、イカせちゃえばいいのだ。さて、どこから攻める？

ウッヒッヒッヒッ情報

このページの写真を見ても分かると思うけど、×××部分がどうもハッキリしないよね。そこでＰＣ88、98用のソフトでハッキリさせたいと思う人、「コンプティーク編集部・Ｈボカシとり」係まで、切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、キミの住所を忘れず書いて送ってくれ。隠しプログラムの特別プレゼントだ。

へんたいNo.1

▶雨宮じゅん『変態女教師 愛を夢みて…』 久保書店 500円 スケベ度8 ロリコン度9 ヘンタイ度10

カンペキな少女マンガのハードコアＨ版。少女マンガを読んでる男のコが、涙を流して狂言したという85年度官能劇画の傑作だ。「多少なりともＭ嗜好のある男のコ」向けと作者は語っている。

当りはずれなし！

◀中島史雄『天使のハンマー』 久保書店 500円 スケベ度8 ロリコン度10 ヘンタイド8

いたいけな少年向けＨマンガの巨匠、中島史雄のベスト・ライブ6作目。明るくポップに少女のスケベが描かれてる。胸がふくらんできて、うっすらと毛のはえてきた元気少女が好きなＢＯＹへ。

スクープ 第2弾

天使たちの午後・番外編の全H画面一挙公開

コンプティーク10号でも紹介した『天使たちの午後』のH画面を覚えているかな!? 忘れないよな。ところで、コレを上まわったものがでた!! JASTの番外編だ。あまりに超過激Hなので、一部カットしてお見せしましょ!

H…

エッチ

HHH

えっち

H…

これ1冊ですべてが!?

▶『オリジナル ビデオ コレクション くりいむレモン』富士見書房 1500円

アニメ『くりいむレモン』のPART1〜4のまるごとフォトストーリーと、計奈恵による描き下ろしカラーコミックなどがつまってる豪華本。スタッフ座談会なども入っているから、マニアになれるぞ。

Hアニメ、王道を行く

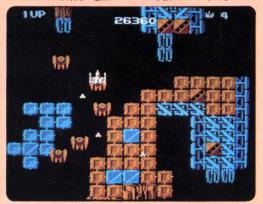
◀『くりいむレモンPART9 ハプニング・サマー』(25分)創映新社 9,800円

美少女Hアニメ界を独走し続ける『くりいむレモン』シリーズ。ウレ頃の姉と幼い妹のはずかしシーンが入っているので、ロリコンの人もそうでない人もコーフンすること間違いなし? のお得用。

ファミコン編
またまた発見!!2大ノーデスモード

スクープ 第3弾
頭脳戦艦ガル

さあ、いよいよお待ちかね……？　のファミコン㊙情報だ。なんと、いま人気絶頂の〝頭脳戦艦ガル（dBソフト）〟に、H画面が……あるわけないだろう。じつはノーデスモードがあったのだ!!　ノーデスっていうのは、死なないっていう意味で、敵になにをされてもいいのよ……(わーエッチ)というモードなのだ。

で、どーやったらノーデスになるかというと、これがちょっと複雑。電話でヒントを教えちゃうぞ。

スクープ 第4弾
ヴォルガードII

ガルにノーデスがあるんだったら、同じdBソフトの〝ヴォルガードII〟にもノーデスがあったっていいだろう……というわけでさがしてみると、これがやっぱりあったんだよね。しかも、2重ロックのトップシークレット扱いだったのだ。第1のカギはハイスコアネーム。つまり、1度ハイスコアを出して、あるキーワードを登録する。第2のカギは十ボタンの操作。電話してくれたら、もうちょっとくわしく教えちゃおう。

トップシークレットテレフォン
03-359-9900

今月も、ますます過激に㊙情報独占テレフォン

大好評のトップシークレットテレフォン。今月もますます過激に、ガンガン行くぞ!!　内容はもちろんファミコンソフトの㊙情報。エッチ特集だからといって、悩ましいお姉さんの声なんか期待しないようにね。今月はトップシークレット情報がたくさんあるので、そういうものを流しているヒマがないんだ、残念ながら……。で、どんな内容になるかというと、最初はもちろん、上の2つのノーデスモードに関する情報。10日ぐらいだったら、内容を変える予定なので、ときどき電話してみてね。

ところで、いつ電話してもお話し中で、なかなかかからないよ……というキミに、トップシークレットテレフォン必勝法を紹介しよう。1発でかかるコツは、人が電話をしない時間にかけることだ。つまり深夜から早朝の時間帯がベスト。夜寝るまえや、朝起きてすぐに電話をかけてみよう。ただし、この時間のまちがい電話は、とても迷惑がかかるので、絶対にまちがえないように、ゆっくりとダイヤルをまわすこと。

いつでもどこでも電話1本で、秘密の情報が聞ける、トップシークレットテレフォン。この電話番号で情報が聞けるのは、3月6日までなので注意してね。そのつぎの電話番号は4月号を見ればわかるよ。

ダイヤルは正確に
まちがい電話厳禁

③

Hまるごと大プレゼント

この福袋で紹介したHソフト、ブック、ビデオをど～んとプレゼントするよ。どしどし応募してくれ。

パソコン・ソフト

①ファイナル・ロリータ(ＰＣ88・5Ｄ)……３名
②天使たちの午後・番外編(ＰＣ88・5Ｄ)…10名

ブック

③ご町内のお姫様……………………５名
④よい子の性教育……………………５名
⑤変態女教師・愛を夢みて…………５名
⑥天使のハンマー……………………５名
⑦美少女アニメ・くりいむレモン…５名

ビデオ

⑧ドキュメント・愛の罠……………１名
⑨好きにしてください・樋口美樹…１名
⑩ザ・サティスファクション………１名
⑪フルーツバージョン………………１名

ポスター

⑫『くりいむレモン』でおなじみのフェアリーダストから、来春劇場公開予定のＳＦ学園コメディ・アニメ『プロジェクトＡ子』のポスター …10名

①
②

⑤
⑥

④

⑦

⑨

⑩

⑧

⑪

⑫

応募方法

★プレゼントはハガキに、下のプレゼント応募券を貼って送ってください。抽選で当たった人に送ります。
★ビデオソフトについては、ＶＨＳかβかを名記してください。
★ほかに、①キミの好きなソフト、ベスト３②住所③氏名④年令⑤職業（学校名）をかならず書いてください。
★あて先は、〒160 東京都新宿区三栄町８いかりビル２　コンプテーク編集部「Ｈまるごと大プレゼント」係。しめきりは61年３月８日消印まで。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

How TO Win

ファミコン版

おばけのQ太郎

あのQちゃんがゲームのなかで大活躍!!

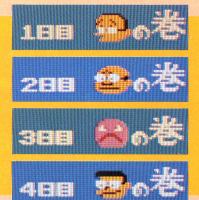
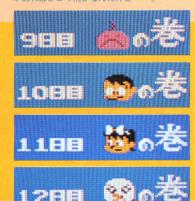
毎日毎日人助け

人気もののQちゃんが、仲間を助けて大活躍をするゲームだ。１日目のハカセから始まって、カミナリさん、ドロンパ、伸一にいさん、ゴジラ、P子ちゃん、小池さん、キザ夫、Oちゃん、正ちゃん、よっちゃんと出てくる。最後のU子ちゃんを助けるのは、なんと12日目。毎日毎日人助けをしていくんだ。はじめのうちはものを届けるだけなのに、だんだんとむずかしくなっていって、強盗と戦ったりもしなければならないので大変。もちろん、ただものを届けるだけではゲームにならないので、当然のことながらうっとうしい敵が登場する。しかも、Qちゃんの大嫌いな犬が出てくるので、大騒ぎ。ワンワンワンワンと、Qちゃんに向けてワンワン砲を発射してくるので、たまったものではない。

そんななかをQちゃんはいっしょうけんめい飛んだりはねたり、消えたりしながら進んでいくんだけど、はたしてどうなることだろう。もちろん人一倍食いしんぼうのQちゃんのことだから、ゲーム中も、あっちでむしゃむしゃ、こっちでむしゃむしゃ……と食べてばっかり。でもものを食べないとパワーがなくなってしまうので、ここは目をつぶって、好きなだけ食べさせてあげることにしようか。

さあ、キミのコントロールするQちゃんは、いったいどんな活躍をしてくれるのだろうか。そして、何人の仲間を助けてあげられるのだろうか。

▲いかにもこわそうなブルドック。このさきどうやって進もうか……。

▲この電柱が、なかなかうっとうしい。パワーがあればひとっ飛びなんだけど……。

パワーアップで空を飛べ

このゲームの基本は、なんといっても空を飛ぶこと。Bボタンを押しつづけると飛行状態になるが、一定以上のパワーがないと空を飛ぶことはできない。パワーは、食べものを取ることで補給できるので、画面上の食べものは、どんどん取っていこう。とくに飛行中は地上にいるときよりもパワーの減りがはやいので、食べものをつぎつぎに取っていかないと、途中で下に落ちてしまうので注意しよう。食べものと食べものの間を最短距離で飛びながら、まえに進んでいくのがうまいやりかただ。✚ボタンをうまく使って、ななめ方向への飛行を有効的に使うといいだろう。

飛行状態から着地するには、もう1度Bボタンを押せばいい。着地する場所の安全を確認してから降りよう。

▲大きく口をあけて、パクッと食いつくQちゃん。たくさん食べて、パワーを減らさないようにしよう。

▲空の上を飛んでいれば、地上の犬なんかこわくない。でも、ときどき高くジャンプしてくる犬もいるので注意しよう。

▲パワーメーターのレベルが、このようにWの下まできたら、もう空を飛べなくなってしまう。こうならないように、どんどん食べようね。

▲3日目ぐらいから、空も危険が多くなってくる。スズメやカラス、風船などは、うまくかわしていこう。

消えちゃえば無敵だぞ

空を飛ぶ以外にQちゃんにできる、オバケらしいことというと……そうだ、消えちゃうことだよね。このゲームのなかでも、Qちゃんは消えることができるんだ。食べものを取ったあとに出てくるQマークを取れば消えることができる。消えているあいだは無敵状態になるので、Qちゃんはこわいものなし。でも、一定時間がすぎると、なんの前ぶれもなく元にもどってしまうので、あまりいい気にならないように注意しよう。

▲食べものを取ったあとに、ときどき出てくるQマーク。これを取るとQちゃんが消えることができるぞ。

▲消えたQちゃん。この状態だと、敵やワンクン砲にあたってもだいじょうぶ。ただし、すぐに元にもどってしまうので注意。

1日目 の巻 全マップ

この電柱が、なかなかうっとうしい。上を飛びこえろ

キャンディ食べてガウガウ砲だ

犬が大嫌いのQちゃんも、イザというときには怒りを爆発させることができるんだ。それがこのガウガウ砲だ。犬に向けて、〝ガウ〟とさけぶと、そいつをやっつけることができるんだ。ただし、そう何度も使えるわけではないので、ムダに使わないようにしよう。スペシャルキャンディを1コ取ると、4回ガウガウ砲が使えるようになるので、イザというときにそなえて、大事にしておこう。

▲このキャンディを取ると、ガウガウ砲を4回使えるようになるぞ。このキャンディだけは、かならず取っておくようにしよう。

▲ガウ!! あのQちゃんが、こんなスゴイ顔をしているのなんか、見たこともない。さすがの犬もこのパワーの前には屈してしまうのだった。

●空から降りてガウ

▲犬は、真上にはワンワン砲をうってこないので、このスキをついてみよう。まず、犬の真上にまわって、ここから飛び降りる。

▲犬がすぐ足元まできたら、すかさずガウガウ砲をお見舞い。このテクを使えば、安全に敵をやっつけることができるぞ。

●おびきよせてガウ

▲犬がへいの上にいて、うっとうしいね。こんなときは、Qちゃんを1度へいの外に出して、犬をおびきよせるんだ。

▲犬はあわてて下に降りてくるので、クルッと向きを変えてへいのところにもどり、うしろからガウガウ砲で退治しよう。

●2回ガウでボーナス

▲ガウッと1発きめれば200点。でも、あることをすると、もっと点が入るのだ。屋根やへいの上などでガウガウ砲を使って、すぐに飛び降りてみよう。

▲すると、ガウガウ砲に当たった犬と一緒に下に落ちていくので、ここでもう一度ガウガウ砲を発射してみよう。すると……なんと1000点もはいるのだ。

このへんはななめに飛んで、最短距離で食べものを集めよう

次のページへ

STOP!! ここで手がかりをつかめ

ゲームを進めていくと、STOPの表示が出て、先へ進めなくなってしまうんだ。じつはこの画面のなかに、仲間に届けてあげるものが隠されているので、それをさがし出さなければならないんだ。といっても、画面のすべての食べものを取ればいいので、それほどむずかしいものではない。1日目は、ハカセに届けるファミコンが出てくるぞ。

▲ここが1日目のストップ画面。この画面内の食べものを全部取ると、左端にファミコンが出てくるんだ。はやく見つけてハカセに届けてあげよう。

▲やった。ファミコン発見。これを持って、ハカセのところへ向かおうとすると、自動的に画面が動きだすんだ。

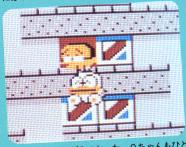
1日目のゴールは空から飛び降りろ

ついに1日目のQちゃんの冒険もおしまいに近づいてきた。ここはハカセの住むマンションのまえ。でも、どこにハカセがいるのかわからないんだ。しかたがないので、片っ端から窓をあけていくんだけど……。ここでひとつ注意しておこう。うまくハカセを見つけられればいいんだけれど、なかには犬が飛びだしてくる窓があるからたまらない。へたに下から窓をあけたりすると、出てきた犬につかまってしまうので、この窓は上から飛び降りながらあけていくようにしよう。窓からハカセが出てきてくれれば、1日目のQちゃんの目的は達成。2日目に進むことができるぞ。

2日目の最後も同じような感じなので、やはり飛び降りながら窓をあけていくようにしよう。ただし、まんなかに電柱が立っているので、犬を出してしまうと、かなりやりにくくなるぞ。

▲さあ、いよいよ1日目最後の難関、ハカセのマンションのまえだ。ハカセはどこにいるのかな……。

▲こういう感じで、飛び降りながら窓をあけていこう。これなら、もし犬がでてきても、すぐにはやられないですむぞ。

▲ワァ、犬が出てきた。でも、あわてないで落ちついてやっつけよう。せっかくここまで来たんだから、ミスをしないようにね。

▲やっとハカセがみつかった。Qちゃんもひと安心。持ってきたファミコンをハカセに渡してあげよう。

ここでストップ。画面に出ているすべての食べものを取ろう

発見!! 天国と地獄

このゲームには、2つの隠し画面があるんだ。それが天国と地獄。天国は雲の上にあり、Qちゃんの好きなケーキが山ほどある、文字どおりの天国。一方、地獄はまっ暗で、1度入ると、なかなか抜けだせないこわい場所だ。敵に当たって死んでも、何度でも生き返って、やりなおしをさせられるので、イライラしてしまう。

▲ここは3日目。この鉄骨の下に落ちると、地獄が待っているのだ。ただし落ちてもQちゃんの数が減るわけではない。

▲ここが地獄。はじめはイライラするけれど、脱出のルートさえおぼえてしまえば楽勝。外に出るとパワーがふえるので、利用できるかも。

▲5日目の工場地帯。ふつうの煙にまじって、天使の輪が出てくるので、これの下にくっついていくと、天国に行けるぞ。

▲ここが天国。ケーキがいっぱいあって、まさに天国。ここでひと休みしてもよし、すぐに地上にもどってもよし。

▲地上にもどるためには、飛んでくるスズメに当たればいい。もちろん地上にもどると、パワーはいっぱいになっている。

3日目は強盗退治だ

最後に3日目のアドバイスをしておこう。この面は、星をなくして力のなくなったドロンパに星をとどけてあげるのが目的。しかも、ドロンパは強盗につかまっているので、強盗をやっつけて助けてやらなければならない。下に落ちている骨を投げよう。するとその骨に向かって、犬が飛びかかっていくので、おどろいた強盗が逃げていくんだ。

▲3日目の最後。骨を投げて強盗をやっつけよう。いつもはQちゃんをバカにしているドロンパも、星がなければ力が出ないのだ。

▲無事に強盗をやっつけたQちゃん。ドロンパもすこしはQちゃんを見直したかな。ところで4日目の伸一にいさんの巻はいったいどんな面なんだろうね。

ここにいる犬は、そうとうしつこい。あまく見ないで注意しよう

ここがハカセの住んでいるマンション。どこにいるのかな

1月号でも紹介した「スターラスター」。リアルな3D画面とスピード感、戦略的な奥深いゲーム性に人気集中だ。「スターラスター」の謎にもう少し迫ってみよう。

★ストーリー

今この宇宙は、深刻な運命にさらされている。次元を超えて「バッツーラ」が侵略してきたのだ。彼らはこの宇宙に〝ビッグバン〟(宇宙の始まりの状態)を再び起こすつもりなのだ。

全宇宙の期待と希望にこたえるべく、キミは宇宙へ飛びだすのだ。戦艦クラスに匹敵する攻撃力を持つマイシップ「スターラスター・ガイア」を駆って、「バッツーラ」の本拠地である暗黒惑星をめざせ！

この宇宙を救えるのは、もうキミしかいないのだ!!

★機密書類入手せり…

キミは、暗黒惑星をやっつけて、宇宙を〝ビッグバン〟から救えただろうか!? それとも、志なかばにして「バッツーラ」にやられてしまったのだろうか!?

今回は、残念ながらうまく宇宙を救えなかったキミのために、ナムコ宇宙軍士官学校から入手した機密書類をもとに、「スターラスター」の秘密の一部をこっそりお見せしよう。くれぐれも秘密をもらさないように！ 約束をやぶると、キミはバッツーラの捕虜になってしまうゾ！

このゲームで得点とランクが表示されるのは、次の3つの場合。

①敵をすべてやっつける
②スターラスターがやられる
③最終目的をはたす（暗黒惑星を撃破する）

この得点の計算方法とランクの意味がわかりにくいので、説明しておこう。下の表をよく見て、しっかりと理解するように！

TARGET SCORE	311
BASE	3
STAR	5
USED TIME	1179
USED ENERGY	50960
TOTAL	628

YOUR RANK IS
FLYING OFFICER LARK

▲フライングオフィサーは中尉のこと。かなりのスコアだけど、実はコマンドプレイのスコア。

得点の計算方法とランクの意味

<得点の計算方法>

A：TARGET SCORE	→やっつけた敵の総得点
B：BASE	→守った基地1つにつき50点
C：STAR	→守った惑星1つにつき100点
D：USED TIME	→短ければ、短いほど高得点
E：USED ENERGY	→上のといっしょで少ないほど高得点

$$TOTAL=[A+(50\times B)+(100\times C)-(D-3\times A)-(E-128\times A)\div 128]\times F$$

※Fは MISSION COMPLETEで1 ENERGY EMPTYで1/2
DESTROY GAIAで1/4となる。

<ランクの意味>

CADET	士官候補生のこと	(~239)
PILOT OFFICER	少尉	(240~539)
FLYING OFFICER	中尉	(540~779)
LIEUTENANT	大尉	(780~1019)
SQUADRON LEADER	中隊長 少佐	(1020~1259)
WING LEADER	大隊長 中佐	(1260~1439)
CAPTAIN	連隊長 大佐	(1440~1619)
COMMODORE	旅団長 准将	(1620~1739)

★ベースに立ち寄りパワーアップ！

ガイアの初期性能は抜群だが、それでも足りないという人もご安心。４つあるベースには、ガイアの戦闘力を高めるためのオプションパーツが用意されているんだ。

まず１つめは、「SHIELD POWER UP」（シールドパワーアップ）だ。これにより、シールドの防御力が強化され、てごわかったパープル・ディスラプターの撃ちだす弾にもたえられるようになる。

次に２つめは、「BEAM POWER UP」（ビームパワーアップ）だ。これによってビームの破壊力が強化され、耐久力が強かった、パープルアレフなどを楽に倒せるようになるゾ。

そして３つめは、「REACTOR POWER UP」（リアクターパワーアップ）だ、これによってエンジンの出力が２倍になって、エネルギーの減り方が半分になるんだ。

この３つのパワーアップ・アイテムが、どこかの基地にあるんだ。そして、最後のベースには、「PHOTON TORPED」があるんだけど、受け取り方がよくわからないので、これは自分で探してほしい。

▲ビームパワーアップ。これでディスラプターを楽々と破壊できる。

▲シールドパワーアップ。これで少しぐらい無理してもだいじょうぶ。

▲リアクターパワーアップ。これで燃費(!?)がだいぶよくなるゾ。

★スターノイドの声が聞こえる

▲彼こそスターノイド。キミの呼ぶ声を聞いて、宇宙のはてからやってきたのだ。

▲スターノイドがキミを救ってくれた。これからは無理をしないように！

この「スターラスター」には、謎というよりは、あきらかに隠し技といった方がいいようなものがある。ここでそっと教えよう。

それは「スターラスター」のボイス機能だ。エネルギーが残り少なくなって、基地へたどりつこうにも途中でエネルギーがなくなってしまいそうな時には、2P側のコントローラーのＡＢボタンを押して叫ぶんだ。スターノイドが助けにきてくれるぞ。これでエネルギーが少し補給されるから、戦闘も少しぐらいはできるんだ。

★アステロイドに眠るものは？

マップ上の　マーク、これはアステロイドのマークだ。アステロイドというのは、小惑星の意味。ＳＦアニメなどをよく見る人などは知ってるよね。火星と木星の間にあるあれと同じようなものだ。ここにカーソルをあわしてワープしてみよう。行けども行けどもアステロイドだね。うっぷんばらしに撃ちまくるのもいいけど、ちょっとここで耳よりな情報がある。コマンドモードではただの障害物にすぎないが、アドベンチャーモードでは、アステロイドにも謎があるというのだ。一発もはずさずに撃ちまくって、連発で当たるとなにかアイテムをもらえるらしいのだ!! よくわからないが、なんでもそのアイテムは、星やベースの耐久力を高めるバリアらしいぞ!!

▲アステロイドが無数に浮かぶこの空域にも、謎はかくされていた。

★キミだけのコックピットを作ろう

　さて、ここでこれを読んでいるキミにとっておきの技をおしえよう。「スターラスター」の隠しコマンドだ。ここで無敵モードとか、キーワードがそろうと考えた人は、考えがまだまだ甘いぞ。どんな機能かというと、カラーデザイン機能だ。さすがナムコ、ゲームを簡単にするばかりじゃ能がないので、カラーデザイン機能とは考えたね。これなら隠しコマンドを知ったからって、ゲームがつまらなくなるどころか、かえって楽しくなってしまうのだ。自分がプレイするコックピットは自分でデザインしよう。デザインがよければ得点が上がることうけあい。デザインの悪いガイアはすぐおとされてしまうぞ。

　それじゃ、やり方をおしえよう。まずタイトルの文字が光っているあいだに、セレクトボタン・B・A・✚の右・左・上の順におす。そして、またセレクトボタン・B・✚の下・右の順におすんだ。これらは1P側のコントローラーでタイトルが光っているわずかの時間にやらなくてはだめだ。DATE 1234と表示されたらOKだ。配色できる場所は8カ所、それぞれ50色ぐらいから選べるぞ。十字ボタンの上下で色をえらんだら左右で決定だ。君はどんなコックピットを作るかな。

★宇宙にちらばる7色のカギを集めろ!!

　バッツーラの本拠地、暗黒惑星を見つけるには、まず7色のカギが必要だ。宇宙にちらばる7色のカギは、8つある惑星のうちの7つに置かれている。このカギを受け取るには、まず敵の編隊であるEをひとつやっつけなくてはいけないんだ。Eをひとつ倒してから惑星に行くと、ロックオンした時に、シャトルがキーワードをもってきてくれるぞ。Eを倒さずに行っても、キーワードはもらえないで「HELLO」だけってわけさ。

　受け取ったキーワードはアルファベットの頭文字で、ディスプレイの右側に表示されるんだ。これを7つ集めればいいってわけだ。そうそう、攻撃されている惑星は、ロックオンすれば防御体制を回復するからね。

▲プラネット・インディゴ。これは"I"のキーワードをくれる。

▲プラネット・ブルー。"B"のキーワードをくれる。

▲プラネット・オレンジ。"O"のキーワード。

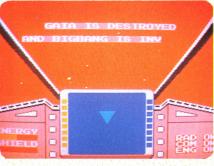
▲プラネット・グリーン。"G"のキーワード。

▲プラネット・イエロー。"Y"のキーワード。

▲プラネット・レッド。"R"のキーワードをくれる。

▲プラネット・パープル。"P"のキーワード。

★さあ、今こそ地球へと向かえ！

▲キーワードをくれない水色の星、それが地球だ。キーワードがそろえば地球に向かえるのだが……。

▲ガイアが破壊されると、残念ながらこんな画面になる。メッセージがむなしく打ちだされる。

　7つのキーワードがそろったらどうすればいいのだろう。ここで思い出してもらいたいのは、8つの惑星のうちキーワードをくれない、水色の星があったことだ。実は、この星こそが地球なのだ。7つのキーワードがそろったら地球へとむかおう。

　するとディスプレイに「LOOK DISPLAY」と表示されて、宇宙のある一点が光るんだ。ここに向かってワープすると、そここそ暗黒惑星の星域だ。そこには、君の見たことのない光景が！

コンプ.ティーク情報局
ゲーム・グルメの情報ビタミン
木枯しの冬だって、元気なコンプ・キッズはゲームに夢中。節分の豆まきは、さしずめシューティング・ゲームかな。ページも増えてパワーアップした情報局が、今日もそんなキッズを強力バックアップ。
新製品速報
なんてったって ゲーム フリーク
まあ
あのねー
そふとくりーむ 新聞
GAME CENTER
フン!
アーケード・ エクスプレス
外うるせーな!
金ちゃんの コンストラクション 講座
PPP
ハメットがどしたって?
SEGA ニュース
ブックス・ レビュー
©CHARLIE
イラスト／原美恵子

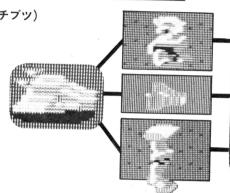
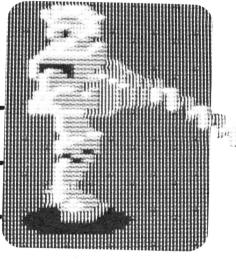
We Are Coming Soon.

新製品速報

新作ファミコンソフトの情報をいち早く読者に伝える「新製品速報」がグーンとワイドに新装開店。HOW TO WIN も取りまぜて、盛りだくさんの内容で本日ニギニギしくオープン!!

MAGMAX

マグマックス（ニチブツ）

ニチブツのファミコン用ソフト第1弾『マグマックス』だ。ゲーセンで熱くなった経験を特つ読者も多いんじゃないかな。先月号でも、ほんのサワリを紹介したが、今月はより深いゲーム研究。

マグマックス発進!!

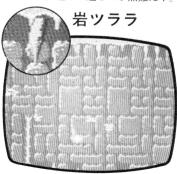
高度に発達した異星人たちによって、地球は制圧され、人類は彼らが配置したコンピューター〝バビロン〟の支配下で、次々と抹殺されていった……。そんな中で密かに開発されたのがマグマックスだった。パーツ(頭部、脚部)と合体することによりロボットに変形さらに破導ガンを持つと恐るべきパワーを発揮する可変メカだ。地球に残された人々を救出するため、人類最後の希望マグマックスは、地下ドックをあとにした……。

バビロンを打ち倒せ！

ゲームの背景は、森林から砂漠、海、機械化都市へと進み、この4パターンを1ループとして構成されている。それぞれの場面は地上と地下に別れていて、ワープホールを通過することによって、自由に選択・行き来できる。

地上では多重砲と呼ばれるキャラがしばしば登場する。これをビームで破壊すると、数個の黒い弾に分裂、この弾で敵を破壊すると1000点のボーナス。

砂漠の地下洞窟に入ってみよう。天井からブラ下がっている岩ツララをビームで撃ち落として敵に当てると多重砲と同じく1000点だ。一気に得点アップを狙えるゾ。

海底では潮流に注意。巻き込まれると身動きがとれなくなり、撃破されるのは必至。避けて通るのが無難だネ。

砂漠の終わりと機械化都市の終わりでキミを待ち受けるのは怪奇メカ〝バビロン〟だ。こいつが、人類にとって最大の脅威であり、キミの最終破壊目標!! 東宝怪獣映画に登場するキングギドラのような姿をしたこの怪物コンピュータは、その3本の首に約40発の弾を撃ち込まなければ破壊できないゾ。

続々登場！ 新ソフト！

多彩なBGMと豊富なゲーム内容の『マグマックス』は2月中旬発売予定。アーケード版にはない隠れキャラも多数登場するというし、今から発売が待ち遠しいソフトだ。

ニチブツからは引き続き第2弾、第3弾のファミコン用ソフトが用意されており、3月には『セクロス』、4月には『テラクレスタ』が出番を待っている。

多重砲

▲多重砲爆発!! 高得点へのツヨーイ味方！

岩ツララ

▲岩ツララを撃ち落としてボーナス点だ。

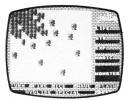
▲敵の首領バビロン登場！ 手強いゾ!!

ハイドライド・スペシャル
（東芝EMI）

全国600万人ファミコン・マニアの期待を一身に受け、いよいよあの『ハイドライド』が登場する。しかも一世を風びしたパソコン版をさらに機能アップしたバージョンでお目見えするのだ。こいつぁ春から縁起がイイゼ!!

「はっきりいってこのファミコン版の"ハイドライド"は、グラフィック、サウンドなどどんな面においても、今までに移植された他機種のバージョンより優っている。最高の完成度を誇る、といっても過言ではありません」というのが担当者の弁。くぅー、たのもしいこといってくれるじゃない。なにせ、元のパソコン版においても、究極のアクティブ・ロール・プレイング（アクションゲームのスリルとR．P．G(ロール・プレイング・ゲーム)のサスペンスをドッキングさせた新しいジャンル。"ハイドライド"のためにできたような言葉だぜ!!）の名をほしいままにし、ソフトランキングのトップに、ずーと居すわり続けていたんだぜ。それがさらに機能アップされてるなんて……。こりゃー、長らく待ったかいがあったなぁー。

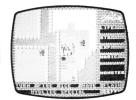
詳しいゲームの紹介は、今までにやりつくされているので（11／12月号、R．P．G＆A．V．G特集号を見てね）、ここでは省略するとして、その機能アップぶりを見てみることにしよう。

まず第1のパワーアップはなんといっても魔法が使えるようになったこと。パソコン版のシナリオ2で登場した呪文のうち5種類（レボルブ、ファイア、アイスなど）がすでに使用可能となっている。ファンタジーR．P．Gには魔法はつきもの。ゲームにグーンと厚みがつくこと間違いなしだね。次にBGMの数がさらに増えたこと（作曲家に特別に10曲作らせたとか）。また隠れキャラがグーンと増えたことも大きな魅力だね。「このへんはファミコンソフトとしては常識」という担当者の言葉が実にうれしい。またマップに多少変更があり、それにともないストーリーも変わってる。ということはパソコン版を終えた人にも、もう一度楽しむことができるってわけ。この他、アイテム・ディスプレイがマルチウインドウになっていたり、パスワードによるセーブ機能がついていたりと、盛りだくさん。こりゃあ、ブームになること間違いなしだね。（3月21日発売予定）

▲ゲームスタートの画面。ほらっ、呪文が画面下に出てるよ。

▲影なんかつけちゃって立体感も満点。なかなかやるねぇー。

▲あっ、宝物見つけた！ 上に見えるのが有名なローパー迷宮。

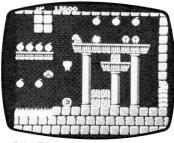
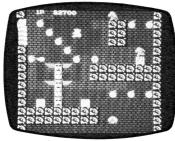
▲地下迷宮の入り口。この中には怪物たちがウヨウヨいる。

▲地下迷宮に入ったところ、中央には宝箱があるけど……。

▲水中を歩いているところ。お城のグラフィックが最高だね。

マイティ・ボンジャック（テクモ）

魅力満載！ 絶対おススめのこの1本!!

数年前にゲーセンを席巻した、テーカンの『ボンジャック』というゲームを知ってるかな？ そのテーカンが、このたび「テクモ」と社名を改め、ボンジャックをスーパーグレードアップした『マイティ・ボンジャック』をひっさげ、ファミコン界に進出してきた。

さてその『マイティ～』、主人公のジャックがピラミッドの中を飛び回り、次々と謎を解き明かしていくという、スケール壮大保証付きのアドベンチャーゲームなのだ。爆弾を処理しながら宝箱を開き16の王家の部屋を冒険する（なんとパターンが255！）、数えきれない謎と奇跡のストーリー。隠れキャラや裏ワザ、隠し画面も豊富で、そのボリュームはあの「スーパーマリオ」の2倍以上とのこと。こいつは何てったって見モノ。また、プレイの仕方でゲームの結末が変わる「マルチエンディング方式」、ハイスコアとは別に真の実力が評価される「ゲーム偏差値」（受験生のキミにはツライかな!?）なんてのもある、魅力満載ソフト。（3月発売予定）

▲爆弾を回収し、宝箱を開ける。下のⒺは…？

▲画数255！ すべての謎を解明できるか？

影の伝説（タイトー）

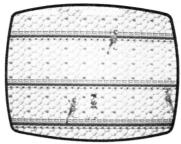
魔性の軍団にとらわれた〝霧姫〟を救出すべく、魔城へと走る若者がいた。彼こそ伊賀の里の忍者〝影〟である。——つい最近ゲームセンターに登場したゲームが、早々とファミコン版として発売されることになった。

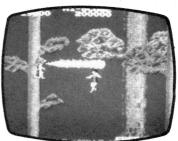
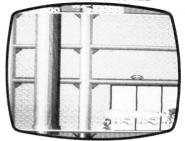
シーンの構成は、次のとおり。

①森…下忍を倒し、最後に妖坊を倒せ。
②抜け穴…下忍を倒しながら前に進め。
③城壁…下忍の攻撃をかわしながら上へ登り、屋敷に忍び込め。
④屋敷…最上階にとらわれている姫を捜し出し、刀でなわを切って助け出せ。
⑤森…影と姫を追ってくる雪草妖四郎と、その片腕である雪之介を倒せ。

ジャンプ・伏せ・刀でよけるなどのテクニックを駆使することが極意。雪之助と妖四郎の二刀流は、なかなか強いぞ。

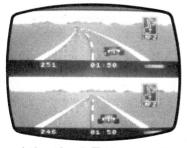
アーケード版とほぼ同じ内容だということで、ゼヒ楽しみにしていてほしい。（3月発売予定）

※写真はすべてアーケード版です。

▲森での戦い。妖坊の吐く炎に注意！

▲城壁の戦い。屋敷を目ざして登れ。

▲屋敷のなか。姫は目前だ気を抜くな。

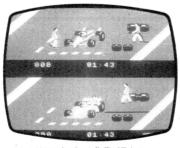
ピットストップII（ポニー）

レーシングゲームファンの皆さんに、耳よりなお知らせ。アメリカのコモドール社から、マニアックなカーレースゲーム『ピットストップII』がやってきたぞ。

まず、「上下2画面独立構成」というのがスゴイ。自分のマシンと相手のマシンが別々に表示され、サーキットを走りぬけるんだ。2人同時プレイもできて、先にゴールした方が勝ち。

もう一つの大きな特徴は、「ピットイン」。燃料がなくなってきたり、タイヤがいたんできたり、接触その他のアクシデント等でマシンにダメージを来たした場合、ピットに入って調整や補給をしよう。サーキットでのマシンは生き物だから、コンディションには細心の気くばりが必要だ。

ただやみくもに走るだけの時代は過ぎた。今年はサーキット感覚をまるごと体験するっきゃないね！
（3月下旬発売予定）

※写真はすべてコモドール版です。

▲上がコンピュータ、下はキミのマシンだ。

▲リアルなピット作業が見もの。

スウォード・マン（タイトー）

最強の剣豪めざして、真剣勝負に挑め!!

キミは名剣士を自称するツワモノ。そうである限りは、あらゆる種類の剣術をソツなくこなせなくてはならない。そこでフェンシング・剣道・ＲＯＭＥという3種のステージでキミは戦うハメとなった。

ルールは実戦とほとんど同じで、なかでもＲＯＭＥステージはやるかやられるかの真剣勝負。ゲームとはいえ、思わず緊張しちゃう。

——このソフトも、タイトーの『グレートソードマン』の移植版で、前進or後進しながら構えを上・中・下段と使いわけて戦うのだが、ファミコンではボタンの数が合わないため、操作系が変わりそう。男のロマンを求めたい人にオススメ！（近日発売予定）

うわさばなし（U WA SA BA NA SHI）

ついにデータイーストがファミコン参入か?!

おまたせ、うわさばなしだよ！　アーケードメーカーが続々とファミコンに参入していくなかで、最後まで沈黙を守っていたヒットメーカー、データイーストがついに動きだした。去年の末に同社の〝バーガータイム〟がナムコットブランドで発売されているが、春ごろには自社ブランドでソフトを発売することを検討中だ。どうなるかは未定だが、〝ビッグプロレスリング〟〝Bウイング〟などのヒットゲームをかかえている会社なので、ぜひとも参入してほしいものだ。新作情報としては、ナムコから〝ディグダグII〟、ソフトプロからコナミの〝サーカスチャーリー〟、アスキーからはパソコンのヒットゲーム〝キャッスル〟が発売されるという未確認情報がある。

なんてったってゲームフリーク

今月はちょっと年上のゲームフリーク。98ユーザーがアダルト感覚でゲームをクリアしてしまったのだ。ガキに負けないぞっと！

さすが98ユーザーはやっぱりアダルト

▲温和なお顔と甘い声でプレイする佐藤さん。

今月は、なんてったってゲームフリークなぁーんて感じとはちと違う、当年とって30うん歳の佐藤精一さんに登場していただきました。実はこの佐藤さん、ふだんは自社にあるＰＣ9801ＶＭを財務関係のお仕事に活用されているという、実にふつうっぽい98ユーザーなんですけど、ひとたびゲームにむかうと、あの『メルヘンベールⅠ』をかるーくクリアという強者だったんですね。98のゲームが少ないということもあって、ゲームフリークというほど数はこなしていらっしゃらないのですが、システムサコムに送ったレポート(!?)は専門家顔負け。『メルヘンベール』やそのほかのシステムサコムのゲームについてするどい分析、批評がなされていました。

▲これがシステムサコムに送ったレポート(!?) するどい分析がなされている。

ゲームを始めたきっかけをうかがうと、「小学校1年生の甥から、おじさんのコンピュータはゲームできないの!?」なんていわれたからだそうだけど、今じゃすっかりハマっているみたいですね。

今後やりたいゲームはじっくり考えるウォー・シミュレーションだって。編集部では『現代大戦略』をおススメしておきました。

最後にコンプティークの若い読者に何かひと言とお願いしたら「あまり大きなことは言えないけど、たとえば『ロードランナー』のような、どこかためになるソフトを選んでやればいいんじゃないかな」ということでした。さっすが、アダルト感覚にあふれたご意見でした。

▲『メルヘンベールII』の発売が待ちどおしい！

今月のヒットパレード

今号から登場の新コーナー「今月のヒットパレード」。

いったい今、玩具店やソフトショップの店頭では、どんなソフトが人気があるのかをベスト10型式で見せちゃおうっていうコーナーなんだ。キミがもしソフトを買うとき迷ったら、これを参考にしてほしい。きっと役にたつと思う。●取材協力店　キデイランド(全10店舗の集計)／西武百貨店（池袋店・コンピュータフォーラム)／ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)／博品館(銀座)

ファミコン篇

	キデイランド	博品館(銀座)
1	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
2	オバケのQ太郎	忍者じゃじゃ丸くん
3	スペランカー	キン肉マン
4	キン肉マン	パックランド
5	忍者じゃじゃ丸くん	いっき
6	パックランド	ボンバーマン
7	いっき	スペランカー
8	ボンバーマン	ポートピア連続殺人事件
9	1942	1942
10	おにゃんこ Town	超時空要塞マクロス

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ザナドゥ	ハイドライド
2	ハイドライド	ザナドゥ
3	ハイドライドII	ハイドライドII
4	チャンピオンプロレスspecial	カレイドスコープ
5	ウイザードリィ	ザ・ブラックオニキス
6	地球戦士ライーザ	ウイザードリィ
7	ワールドゴルフ	三國志
8	ランボー	ランボー
9	イーガー皇帝の逆襲	地球戦士ライーザ
10	ザ・ブラックオニキス	天使たちの午後

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区三栄町8いかりビル2

▲プレス関係もいっぱいきていてショーの雰囲気をもりあげた

アメリカのCESが晴海の国際展示場になっちゃった理由(わけ)!?

今月のそふとくりーむ新聞のトップ記事は、なーんとコンプティーク初の海外取材NEWSなのだ。海外取材? ウソだろ!? なーんて思っているそこのキミ、あつまいいんだよネ。なにしろコンプティークが売れに売れているから、お金があまってしょうがないんだよね。なーんてことはないけど。とにかくアメリカのラスベガスでおこなわれたコンシューマー・エレクトロニクス・ショー(Consumer Electronic Shows 以下CESと略す)にいってしまったのだ。

このCESは、オーディオ、ビデオ、コンピュータ、電話などのメーカーの新製品のショーで、今回は世界各地から1400社あまりの企業が出店していたのだ。期間は1月9日から12日までの4日間。会場はラスベガス・コンベンションセンター、ヒルトンホテル、サハラホテルの3カ所。全米はいうにおよばず、世界各地から白黒黄の人間たちが最新のニューメディア機器の動向をさぐろうと集まってきたのだ。

で、このショーの印象をひと言でいうと、晴海の国際展示場へきたなあ、という感じなのだ。ナショナル、ソニー、日立、東芝と日本の企業が会場のメインブースにどーんといすわっているのだ。日本企業の実力をまざまざと見せられた感じ。経済摩擦がおこってもしかたがないなあと思ってしまったのだ。そんな中でわれわれ取材班は、アメリカのコンピュータ・ゲーム業界の動向をさぐるべく、ソフトハウスのブースへと足をむけたのであったが……。

▲あったり前の話だけど、まわりは外人ばかり。華かな雰囲気のショーなんだ

実はこれが期待したほど出店していなかったんだ。キミたちの知っているところでは、ATARIや「フライトシミュレーターII」のSub Logic、「ピンボール・コンストラクション・セット」のElectronic Artsぐらい。BroderbundもInfocomもSierra On-lineも出店していなかったんだ。しかも、ATARIはナムコだから、ほとんど日本で見たゲームのマイナーチェンジしたものばかり。アメリカのゲームデザイナーは何をやっていたんだろう。Sub LOGICやElectronic Artsがデモっているのも旧知のものばかり。正直いってがっかりしてしまった。

インタビューして話を聞くと、どのソフトハウスもリアルなシミュレーション(これはほんものの動きにできるだけ近くまねるという意味)やエドケーショナル(教育的)なゲームをめざしているということで、面白さとは別のことを考えているみたいだもんね。アメリカのソフトウエア業界は、このショーに関するかぎり停滞中といったところみたい。アミガという新しいパソコンが昨年発売されたけど、ゲームソフトはElectronic Artsぐらいしか出していなかったしね。アメリカのソフトハウスの倒産や業務縮少の話は聞いていたけど目のあたりに見るとショック。アメリカのソフト業界に追いつけ追いこせで発展してきた日本のソフト業界だけに、他人事とは思えないのだ。ファミコンブームでわきかえる日本のソフト業界だけど、一歩先はどうなるかわからないということか!?

そんな中でちょっと小耳にはさんだのがこの情報。「ビーチ・ヘッド」などを作っているアクセスソフトウエアがファミコンソフトを計画中とのこと。どのソフトを発売するとか、いつ頃発売するとかはまだきまっていないらしいけど、出るとすればいよいよアメリカのソフトハウスにもファミコンブームがおとずれるのかもしれない。ちなみに「ビーチ・ヘッド」というのは、戦争もののアクションゲームで、兵士がとある浜辺に上陸するところからはじまる。

また、ヨーロッパのソフトハウスが出店していて、アメリカのゲームをMSXに移植しているのも目についた点。

とまあ、そんな所が今回のCESについての感想だけど、アメリカに行く前に、とあるソフトハウスの人が言った「もうアメリカのソフトから学ぶことはない」ということばを思いだしてしまった。

最後に気軽に取材に応じてくれたソフトハウスみなさんに感謝します。

ハドソンソフト大好き少年たちが晴海に大集合したのだ!

・昨年の12月22日東京は晴海の国際展示場で、ハドソンのファン感謝デーがひらかれました。当日、あいにくの冷たい小雨がふるにもかかわらず、会場はおとずれたゲームフリークの少年たち約500名の熱気でムンムン。メイン会場ではおはスタでおなじみの志賀ちゃんや高橋名人司会により、ジムダステギー分間連射、二人一組ロードランナーなどのアトラクションがおこなわれました。また、会場のまわりには、チャレンジャー、プーヤンなどのゲームのコーナーがもうけられ、発売されたばかりのボンバーマンやバイナリィランドが人気をあつめていました。ますます絶好調のハドソン。今年も大ヒット間違いなし。

▲雨がふっても大人気のファン感謝デーだったのだ!

今月のペッピン

今月登場していただいたのは、アスキーのハイテックラボで、C・Gのキャラクターのデザインなどをなさっている鈴木ひとみさん（A型・ふたご座・24才）。昨年入社のピッカピッカのニューフェイスプログラマーです。

――アスキーのハイテックラボってどんな仕事をしているんですか?

ひとみ C・Gとかパソコンネットワークとか。レーザーディスクの「スターファイターズ」というゲームはうちでつくったんですよ。

――その中で鈴木さんはどんなお仕事をなさっているのですか?

ひとみ C・Gとかプログラムをつくりたくって入社して、アニメのデザインとかツールを使ってやっていたんですけど、最近はあまりC・Gの仕事がなくって、雑用がおもですよ。

――どうしてプログラマーになりたかったのですか?

ひとみ 大学が数学科でまわりの人がみんなそういう感じだったし、あと怪獣がかわいい動きをするメルヘンチックなC・Gを作りたかったんです。でも今の仕事に満足しています。

――それではお仕事の話からはなれまして、趣味のお話などをうかがいたいんですけど。

ひどみ 趣味は映画・読書・ビリアードかな。

――映画は何がお好きなんですか?

ひとみ ビスコンティですね。本はカート・ヴォネガットとかフィリップ・K・ディックとか、あっ、それから大学の時長唄なんかやっていましたね。

――長唄ですか?

ひとみ ええ、あの頃丁度「夢千代日記」をやっていて、それに影響され。でもわたしあきっぽくて、何をやっても長つづきしないんですよね。

高校の時ブラスバンドやっていたんですけど、1年ちょっとでやめちゃったし、会社に入ってからボディビルはじめたんですけど、仕事とおりあいがつかなくってやめちゃったし。

――それは残念ですね。ゲームなんかはどうですか?

ひとみ 98持っているんですけど、あまりやりませんね。「ロードランナー」が15面か16面でつまっちゃっているし、あと麻雀のソフトが出ていますよね。それやるくらいかな。

――ファミコンなんかどうですか?

ひとみ 興味ないですね。

――それではきまりですので、好きな男性のタイプを教えてください。

ひとみ バカでも頭が悪くても、とにかくやさしい人がいいです(キッパリ)。やさしくなくちゃダメです。

――なにか暗い過去でも?

ひとみ 実は、子供の頃男のコにいじめられて……(泣く)

――それでは最後にコンプティークの読者にひと言。

ひとみ ファンレターください。文通してください。

・ラ・モード

今、アメリカで一番流行ってるのがこの『FELONY!(重罪)』。ディスク内に詰められた12コの犯罪を、証拠証言集めなどしながら解決していくという、いわば推理パズルのようなものなんだけど、とにかくその進行方法がしゃれてるんだよね。まずプレイ開始前にプレイヤーにあたえられるのが、集めた証拠類をメモする捜査ノートとあらかじめ集められた情報を1番から700番までランダムに並べられた手がかりメモ、それに回答集!?。捜査はおもに事情聴取、家宅捜索などの選択肢を選ぶことにより進行していくのだが、その選択肢に対して返ってくる答えは、なんと対応する手がかりの番号だけ。あとは解答集(赤いセロハンで透かして見る!)を読むだけ。実に単純な作りなんだけど、この手作業感覚が、いかにもマニア心をくすぐるのだ。

移植版情報

★ワールドゴルフ（エニックス）X1/5D/5800円・T/4800円

★HOTDOG（ボーステック）FM7/5D/6800円・T/4800円

★サンダーボール（アスキー）PC9801/5D/6800円

★新ベストナイロンプロ野球（アスキー）MSX2/3.5D/7800円

★モールモール（クロスメディア）MSX2/3.5D/6800円

★信長の野望（光栄）PC8801mkIISR/5D/7800円

★トップマネジメント（光栄）X1turbo/5D/19800円

▲FM7でも発売されたHOTDOG。冬のシーズンにピッタリ

アーケード・エクスプレス

ガントレット

いま、ゲーム界はまさにRPG時代。このブームに拍車をかけるかのように、米国アタリ社からスゴ腕のゲームを、ナムコがひっさげてきたのだ。その名も、「ガントレット」。
RPGタイプゲームの頂点となりうるか!?

米国アタリ社といえば、不朽の名作、「スターウォーズ」。昨年だと、「マーブルマッドネス」や「ペーパーボーイ」「ピーターパックラット」といった製品の名が浮かんでくるね。いずれも甲乙つけがたい傑作ばかりだ。

そのアタリの今春一番の作品が、これから紹介する「ガントレット」。

今流行の(?)RPGタイプのゲームで、迷宮の中を怪物と戦いながら歩き回り、出口を見つけて脱出するというのが主旨だ。最初のうちは迷路もやさしくて、敵もあまり出てこないんだけど、面が進むと複雑怪奇なパターンになり、敵の数や種類もふえてくる。しまいには画面全体敵だらけという、なんとも気持ち悪い光景になってしまうのだ。

こんな面が1から数えて、なんと、100以上用意されているという。興奮するか、ウンザリするかはプレイヤー次第として、とにかくスケールの壮大さに拍手!

さて、もひとつ気になる、グラフィックとサウンド。まずグラフィックはタイトル写真を見てもらっての通りのすばらしさ(カラーでないのが残念)。サウンドもバッチリのステレオで、ゲームのふんい気を盛り上げてくれることうけあいだ。音声合成チップの性能も極上で、クリアな英語を耳にすることができる。

各ポイントに徹底的に凝りまくった構成。さすがのアメリカ!　である。

4人同時プレイもPRG的魅力のひとつ

ところで、この「ガントレット」の特徴のひとつとして、一度に4人まで同時にプレイできる、ということがあげられる。もともとのRPGが複数でプレイするものであるだけに、イキなシステムなのだ。

ウォリアー(戦士)、ヴァルキリー(女戦士。○クロスとは関係ない)、ウイザード(魔術師)、エルフ(妖精)という4種類のキャラクターがおり、コインを投入する〝前に〟選択する。キャラによってコイン投入口が指定されているので注意してね。

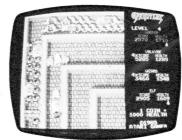
また、キャラクターにはそれぞれ違った長所・短所があるので、選ぶときにはよく考えよう。複数でプレイするには、お互いの短所をカバーし、長所を最大限に活用することが、上手なゲームの進め方だ。

ゲームスタートするとスコアの横に〝HEALTH(ヘルス)〟が表示。いわばバイタリティで、1000(?)から始まって1ずつ減ってゆき、敵と接触すると多く減少する。0になると消滅してしまい、ゲームオーバーとなるが、迷宮内にある食料でヘルスは補給することができ、またコイン投入により蓄積することも可能である。

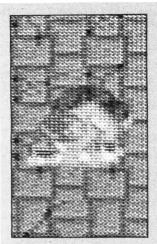
フロアに落ちているカギは、フロアを仕切る扉を開くのに必要なので、たくさん拾っておくのに越した事はない。ただし、カギの手前に敵がかたまっている場合が多いので無理はしないこと。また、カギとポーションは合わせて1人で12までしか持てないので、欲張ってカギだけを持ちすぎると、後の展開が苦しくなるぞ。注意しよう。

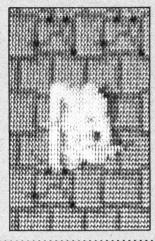
面がある程度進むと、ボーナスステージになる。制限時間内に宝を取れるだけ取って、出口から脱出するのだが、タイムオーバーになると……なのだ。欲張らないようにね。

このようなゲームの出来もさることながら、キャラクターづくりの細かさなどにも注目してほしいもの。ヴァルキリーのドットキャラなど、しっかりムネまであり……。恐れいりました!

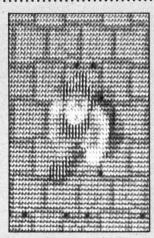
▲ゲームスタート。数々の試練が待っている!

▲1人が先頭をきって進むのも戦略の一つだ。

◆それぞれの特徴をもった4人のキャラクター

ウォリアー
WARRIOR
戦士

移動…おそい
接近戦…強い
防御…普通
マジックパワー…ほとんど効果がない
——質実剛健こそ男の本質だ！ という信念をもつ人向き。

ヴァルキリー
VALKYRIE
女戦士

移動…中速
接近戦…やや強い
防御…最良
マジックパワー…普通
——①安定したオールラウンドな実力の欲しい人。②思い入れのある人。③サディスト…向き!?

ウイザード
WIZARD
魔術師

移動…おそい
接近戦…苦手
防御…弱い
マジックパワー…最強。一発ですべての敵を退治
——魔法にあこがれをもつ人や、精神年齢のフケている人向き。

エルフ
ELF
妖精

移動…速い
接近戦…戦闘全般苦手
防御…弱い
マジックパワー…かなりの効果がある
——他人をタテにして進もうとする、セコい人向き。妖精信仰派のアナタにも。

◆RPGなんだからアイテムだって盛り沢山

ＲＰＧタイプのゲームといえば、プレイヤーを成長あるいはパワーＵＰさせるアイテムがつきもの。

まず、ヘルスを100ポイント補給してくれる食料(Foods)。肉のほうは問題ないけど、飲物はまちがって撃ったりするとビンが割れてオシャカ。取ったときに、のみこむ音がするのがニクい(別にシャレではないので…)。

宝(Treasure)については、先ほど説明したのでここではパスね。

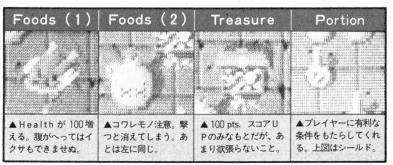
そしてこれらアイテムのうち最も重要なのが、７つの効力を持ったポーション(Portion・薬)。紹介すると

①マジック・ポーション（２種類）
②エキストラ・アーマー
③エキストラ・スピード
④エキストラ・マジックパワー
⑤エキストラ・ショットパワー
⑥エキストラ・ショットスピード
⑦エキストラ・ファイトパワー

の７種類で、②〜⑦は諸機能の強化。①はマジックパワーの使用が可能になる。

この他、透明化できる、インヴィジビリテイ・アイテムなんてのもあるぞ。

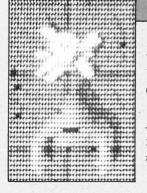
▲Portionの数が多彩だ。意味がわからない？ 辞書で引きなさい。

Foods（１）	Foods（２）	Treasure	Portion
▲Healthが100増える。腹がへってはイクサもできませぬ。	▲コワレモノ注意。撃つと消えてしまう。あとは左に同じ。	▲100 pts. スコアＵＰのみなもとだが、あまり欲張らないこと。	▲プレイヤーに有利な条件をもたらしてくれる。上図はシールド。

◆迷路で待ちうける敵キャラクター

プレイヤー側がこれだけキャスト多彩なんだから、敵キャラだって負けちゃいられない。RPGの主要キャストをズラリそろえた、怪物たちの顔ぶれである。

DeathとThiefを除いたキャラには、色の〈暗いもの・中程度・明るいもの〉と3種類いて、それぞれ〈1・2・3〉発撃たないと倒せない。

いずれも、プレイヤーの方向のみに進行方向を合わせてくる。

Ghosts（ゴースト）

見ての通りの、ただの幽霊。モンスターの中でも下っぱで、プレイヤーを追い回すしか能のない、ナサケないやつ。

そのわりにはうっとうしい上に量産型なので、手当りしだいにやっつけてしまうか、相手にしないのがよい。

意外と気にさわるヤツ！

Grunts（グラント）

「魔界村」でブタの化身が登場していたが、このGrunts も同類。

一見強そうだが実はたいしたことはなく、ゴーストより心持ち輪をかけてうっとうしい、といった所。

棍棒を持っていて、プレイヤーを殴る。

Demons（デーモン）

要するに「鬼」である。

こいつはうっとうしいのはもちろんのこと、火の玉を口から吐いてくるので、ちょっと手ごわい。

出口をふさいでいるなどというやむを得ない理由を除いては、ヘタに応戦しない方がいいかもしれない。

Lobbers（ロバー）

robbers だと「泥棒」になってしまうが、こいつらは「戦闘員」みたいなもの。プレイヤーに向かって石を投げつけてくる。たあいのないように思えるが、集団暴動なので強力な攻撃だ。

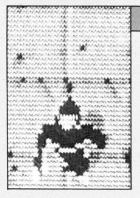
百姓一揆か、○核派を思わせる、世も末的存在である。

Sorcerers（ソーサラー）

ウイザードも左のソーサラーも「魔法使い」だが、ソーサラーの方が格は下である。

下剋上を夢見て集団（分身？）攻撃を行なう（ほんまかいな)。現われつ消えつ、の点滅時間差攻撃がうり物だが、ウイザードいわく

「おととい来いっ」てか!?

Death（デス）

タロットの13番、といったら、「死神」。ゆっくりではあるが、プレイヤーを見つけるとあとをつけてくる。

撃ってもやっつけられないので相手にしなくてもいいが、マジックパワーだと消滅させられ、しかも高得点。でも、たかだかこいつのために……。

Thief（シーフ）

複数プレイのＰＲＧに登場するThief は、いちばん裕福なプレイヤーから財産を盗んでいく。

こいつも同類だが、１発撃つだけであっさり倒せる。

あんまり宝に目がくらんでいると、こいつを呼ぶハメになるのだ。

◆敵キャラはいちいち相手にしてるとキリがない

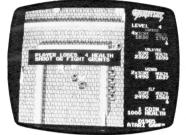
プレイ中の写真を見てもらえばおわかりの通り、敵怪物の数というのはものすごい。1画面中に50匹近くの敵がいるなどというときも、めずらしくはないのだ。

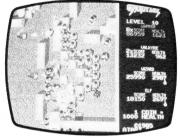
なにせ怪物どもは底なし。倒せど倒せどキリがなく、いくらでもわいて出てくる。この繁殖に歯止めをかけるにはモトから断たなくてはダメで、怪物を生産する発生部（ドクロ、とりで）を破壊してしまえばよいのである。

発生部を破壊するには、出てくるおじゃま虫を退治するときと同じ数だけ撃ちこめばいいのだ。

とは言っても、敵が巣の前にバリケードを作って、自陣を守っているような場合もある。このような時には、少し後退してから敵を引きつけ、やっつけながらジワジワと前進していくべし。

また、２列以上に敵が並んでいて、その進路が宝箱などのアイテムでふさがれている場合、１列だけをあけるようにする。できれば巣のある列のほうがよく、そのままジワジワ進んでいけばベストだ。

こういった根気の強さがこの手のゲームには大切。なんにも考えないでつっこんでいく人は、ＲＰＧタイプに向かないのだ。あきらめよう!?

▲敵に接触すると、Healthが減少する。やむを得ない場合を除いて、接近戦は避けたいところ。

▲画面中の⊠マークに入ると、他の⊠マークの所へワープするぞ。

▲EXITの文字が見えているが、たどりつくことができるだろうか……？

◆こうすれば展開が楽になる！

まずこの手のゲームは、先の面に進まないことにはおもしろくない。じゃあ、スムーズに面クリアできるようになるには、どのようにすればいいのだろう？

（1）マジック・パワー

マジックポーションを持っているときにマジックボタンを押すと、画面中の全ての敵にダメージを与えるか、あるいは消滅させることができる。プレイヤーの性格により効力が違ってくるので注意！

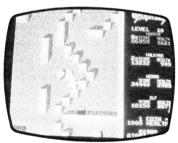
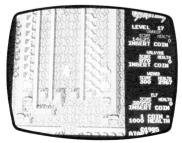
（2）マップを覚える

先の面へ行くごとに、マップは複雑になり、規模も大きくなってくる。こうなると惰性に任せてプレイしているようではダメで、パターン別のマップを記憶していくしかない。特にワープ、壊せる壁などの位置は、最低おさえておきたいもの。

（3）複数ならば共同戦線で！

単独プレイの場合は、地道にコツコツと道を開いていくのが王道とも言えるが、複数プレイの場合は、はじめにも述べたように、協力して進もう。

前進するときは戦士群が先導する、マジックポーションはウィザードやエルフに取らせる、などと工夫してみる。

——さあ、キミのキャラクターは、どこまで進むことができるか？

▲困ったときの最終兵器が、マジックパワー。画面を埋めつくしていた敵も、ほらこの通り。

▲こんな所でドアを開いてごらんなさい！　敵があふれ出して来るのは言うまでもない。

情報まっているよ

この〝アーケード・エクスプレス〟では、毎月アーケードゲーム、つまりゲームセンターにおいてあるゲームの最新情報をお送りしていくコーナーだ。今回は最新人気ゲーム〝ガントレット〟の必勝法だったけれど、これからも最新ゲームの必勝法や、バグ＆隠れキャラ情報もバンバン特集していきたいと思っているんだ。

そこでみんなにお願い。キミたちの知っている、最新バグ情報や必勝法などを、どんどん情報部アーケード係まで送ってほしいんだ。もちろん、〝こんなゲームの特集をやってほしい〟とか〝このゲームのこんなところがわからないから教えて……〟なんていうお便りも大歓迎。お便りのあて先は146ページを見てね。

以上よろしく!!

SEGA ニュース

セガ情報局

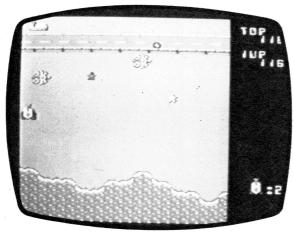
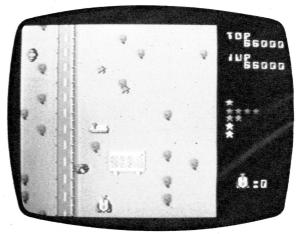
マークIIIの登場で一段と元気の出てきたセガシリーズ。となればやっぱりこれ、バグ&隠れキャラ。知ってる人も知らない人もじっくり読んでお試しを。新情報局員のお贈りするときめき最新情報のはじまり、はじまり～！

サテライト7に隠れキャラ

切れ目のない敵の攻撃に2人で協力、でもパワーアップできる7つの星はちゃっかり自分で取ってしまうという、社会派ソフトのサテライト7。キミはもう持っているかな？　むずかしくて先に進めないヨ～なんていうキミにもちょっぴりお得な隠れキャラ情報が入ってきたぞ。ゲームが始まって陸に上ると左右に走る橋がある。その橋の一番左のセンターラインを弾つとジョイスティックが出てくるのだ。そのうえ3000点のボーナスまである。えっ？　ボクはもっと先に行ってるって、そういうキミのために次のポイントも教えよう。ＩＮＺＡＣＴを倒すとＳＥＧＡの看板があるネ。そこのすぐ左の木がそれだ。ここでは敵が出てこないから何度もトライできるゾ。ここにはマークIIIが出てきたという報告もあるけど、この点は不明。

あとはキミ自身で調べてみてくれ。新情報がみつかったら、編集部までどんどん送ってね。（情報提供／北海道・明日見亮、富山県・高田俊光）

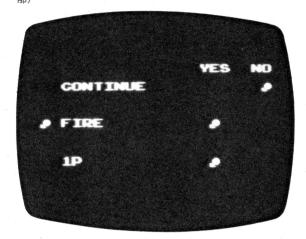
 イラスト／相村嘉一

発見

1 ノーデスだ！
■アストロフラッシュ

"SAGE MARK Ⅲ" と画面に出たら、プレイヤー1の②ボタンを押したまま、しばらく待ってみよう。画面が、下のコマンドモードに変わるはずだ。このモードにすると、①残機を10にする、②ＡＲＭを減らさなくする、③ＰＯＷを減らさなくする、つまりノーデス、④ルーレットを遅くする、というようにゲーム設定を変えることができるのだ。設定は①ボタンの上下左右で決めていく。（情報提供／岐阜県・吉川満）

SECRET COMMAND
1. OFF
2. OFF
3. OFF
4. OFF
EXIT 2P BUTTON ON

2 コンティニューだ！
■テディボーイブルース

タイトル音楽が一度止まったら、プレイヤー1のコントローラーを上―下―左―右の順で押すとコマンド画面になる。1はコンティニュー（一度ゲームオーバーしなきゃ使えないョ）、2はＦＩＲＥ（動かないでいた時にブロックが崩れるかどうか）、3は1Ｐ・2Ｐの切り替え（2人でコンティニューする時に必要だネ）となっている。（情報提供／広島県・石川郁）

まだまだあるぞ㊙情報

最後はちょっとハイテクのいる情報なのだ。心してやって欲しい。

まずは『グレートベースボール』の消える魔球だ！正直言ってこれはむずかしいんだ。やり方は自分の投手が投げ始めてから投げるまでの間に③―②―③―②③（同時）という順でボタンを押すんだ。でも、ジョイスティックがないとちょっと無理かもしれないな……。（情報提供/福岡県・佐藤久晃）

お次は『どきどきペンギンランド』の穏れキャラ。キミはいつも何個位氷を壊してゴールしてるかな？もし10個以内でゴールすると窓が開いて白いモグラ（クマみたい!?）がこっちをのぞくんだ。何してんのかネ？（情報提供／大阪府・佐藤希隆）

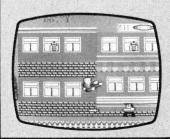
さて今月の最後は欲張りなキミに『ＺＯＯＭ909』の100万点ボーナスだ。これはアゴラを倒すまでに最少限のビームでＨＩＴを60以内にするともらえるんだ。くれぐれもガス欠とオーバーキルに注意しよう。（情報提供／大阪府・石本勝）

ということで今回はここまで。キミ達の情報待ってるヨ。ではまた。

情報のあて先は〒160 新宿区三栄町8　いかりビル2　「コンプティーク編集部セガ係」だョ。

ニューソフト情報

青春スキャンダル

ゲームセンターの人気ゲームをすぐにマイカードにしてくれちゃうのが、セガのえらいところ。今度の新製品も、いまゲーセンでバリバリ人気の"青春スキャンダル"なのだ。ゲームは正義の味方、たけしくんが、街の不良グループ、モヒカンに誘拐されたマリちゃんを救い出すというものだ。（マイカードマークⅢ・4300円・発売中）

コンストラクション講座も今回で3回目。みんなもそろそろ自分でコンストラクション画面を作る楽しさがわかってきたはず。そこで今回は、金ちゃんといっしょに超難解画面を作ろう、という提案をしてしまうのだ。どうかな?

コンストラクションはこうやって作るのだ!

先月号まではロードランナーを題材として、コンストラクション機能をもったゲームでオリジナル面を作るための心がまえを中心に述べてきたが、それらをもう一度整理しておこう。

① 最初から傑作面ができるわけはない。とにかく作ってみよう。

② 作った本人が何十回に一度しかできないような作品はダメだ。

③ 作るのに慣れてきたら、パズル的要素を盛りこむとか、コントローラさばきのテクニックを盛りこむといった狙いをもって作品の改良をしていくようにしよう。

④ 解く人が解けるまで何度でも挑戦したくなるような面はいい面だ。

さて、以上のことを頭に入れて、今からは実際に作品を作っていく過程を見ていくことにしよう。

その作品を作るにあたって、読者のキミたちにも参加してもらいたい。

どういうことかというと、金ちゃんがまず、初期画面を示す。そしてその初期画面にいろいろと手を加えていって、最終的な完成画面までの過程を連載していくんだけど、その過程の中で「ボクならここはこうする」とか、「こうしたほうがおもしろい」などの意見をどしどし金ちゃんあてに送ってもらいたいんだ。そうして、最終的には金ちゃんと読者のキミたちとの合作として、傑作画面を完成していきたいと金ちゃんは考えているんだ。

もちろん、途中で甲乙つけがたい優れた分岐点がでてきたら、その両方を採用する。最終完成画面がいくつもでてくることがあるかもしれないが、それはそれでいいことだろう。

どうかな、金ちゃんのいわんとすることが分かってもらえたかな?

われと思わんキミ、どんどんこの企画に参加してくれたまえ。

というわけで、今月号は未来の傑作画面のモトとなる初期画面を見せておこう。

見てもらえば分かるようにごくシンプルな画面だ。画面中央には金ちゃんの〝金〟をローマ字で書いてあり、あとは適当にランナー、ロボット、金塊をセットしただけだ。

さあ、これに手を加えていってみよう。ロボットや金塊を増やしたり、レンガを加えたり、けずったりしよう。

おそらく無限の改造案が次から次へとわいてくるに違いない。

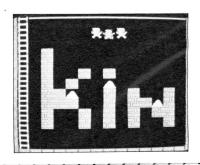
ただし、ひとつ制限をつけておこう。

この初期画面があとかたもなくなってしまうような改造案はダメ。つまり改造後できあがった画面に、この金ちゃんの初期画面のかおりが残っているようにしてもらいたい。

金ちゃんの改造案は来月号以降少しずつ見せていってあげよう。

さあ、キミならどんなふうにこの初期画面に手を加えるだろうか? うまくいったらどんどん金ちゃんあてに送ってほしい。

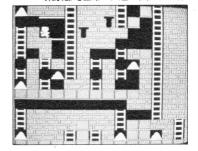
ということで今月はオシマイ。がんばってネ!! バイバイ!!

 イラスト/相村嘉一

今月の傑作面　プロ好みのロボットなし面に挑戦

今月の最優秀面は東京都町田市の大谷真正クンの作品だ。大谷クンは一挙に12作ものロードランナーの作品を送ってきてくれたのだけど、どれも大変よくできていて、金ちゃん、しっかり一晩徹夜してしまいました。

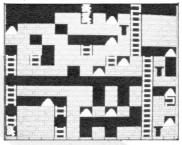
その中で金ちゃんが一番気にいったのがこれだ。プロ好みに敵ロボットが1匹もいない面だけに、純粋にテクニックで勝負しなくちゃならない。

この面最初の難関は画面中央左側にある2コの金塊だ。はっきりいって時間差掘りのオンパレードだけど、やみくもにやっていてはいつまでたってもとることができないだろう。画面をじーっとにらみつけて掘る順番をしっかり考えよう。もちろん、ほかの金塊も容易にとることはできない。プレイする前にしっかりと方針をたてる面ということができよう。大谷クン、また傑作を。ドンドン送ってネ!!

東京都町田市・大谷　真正クン作

今月の佳作面　あまくみちゃいけない、ぞと

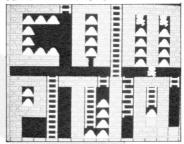
頭とロボットは使いようなのだ

今月の佳作となってるけど傑作面としてもおかしくない作品だ。今月はレベルが高いからね。さて、宮川クンの作品のポイントは左下のロボットを殺さずに外に出すことにある。とはいってもこれがなかなかむずかしい。

キミには宮川クンのワナを解くことができるかな?

愛知県　宮川　浩一クン作

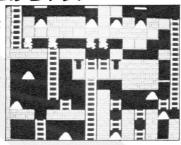
祝!　月刊化おめでとう画面だ

「コンプティーク月刊化おめでとう!!」というわけで東京都のS・T・Yクンが送ってくれたのがこの作品だ。

作品の難易度としては、それほど高くはないけど、なんたって、画面にうきでている「コンプティーク」のアルファベットだけで採になりました。S・T・Yクン担当者の気持ちよくわかってるね。

東京都　S・T・Yクン作

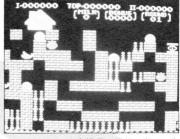
フォースをさげちゃダメ

この面の特徴は、とにかく敵ロボットを殺してはいけないことにつきます。「えーい、じゃまだから殺してしまおう」なんてやるとあとでにっちもさっちもいかなくなるからね。

あと、中央右にある金塊をとるにはちょっとした時間差掘りが必要だ。がんばってクリアしてください。

東京都　岩崎　剛クン作

ナッツやミルクが跳んだりはねたり

当講座、けっしてロードランナー一色のわけではなく、優秀な作品なら、どんなゲームでも紹介していくつもりです。

福井クン作のナッツ&ミルクです。鬼ごっこを十分お楽しみください。でもこれ、相当のテクがないとクリアはむずかしいのだ。何度もトライしてネ。

島根県　福井　徹クン作

お便り募集

お便りを募集する前に、まずおわびをしなくてはいけません。じつは前号で掲載した中山健二クンの作品がJICC出版局発行の「ファミリコンピュータ必勝本②」からの盗作だったのです。つつしんでJICC出版局ならびファミコンチャンピオンクラブに謝罪します。これからはこのようなことがないように。かならず自分で作った画面を送ってください。待ってます。

アドベンチャーゲームブック

BOOKS REVIEW

アップルソフトの完全事典

全編840ページ、電話帳のようなサイズのこの本には、約1000本のアップル／マッキントッシュ用ソフト紹介と評価が載せられている。分野もビジネスからゲームまで幅広く、名作ゲームもたくさん出てるゾ。便利このうえないソフト事典。角川書店03-238-8521

「アップルソフトウエア総覧」アップルコンピュータジャパン翻訳監修／6900円

パソコンRPGファン必携!!

パソコンＲＰＧファン待望の本が出たゾ。「夢幻の心臓Ⅱ」「ウイザードリィ」「ウルティマⅡ」「スクリーマー」「ファンタジアン」等人気ＲＰＧ12本のマップや攻略法が、あるわあるわ。イラストもモノモノしい、ＲＰＧ入門編付き。ＪＩＣＣ出版局03-234-4621

「ロールプレイングゲーム必勝本」浜村コウイチ著／1800円

マッハライダー、ツインビー

大人気「ファミコン必勝本」の３冊目は､「マッハライダー」「ツインビー」「忍者じゃじゃ丸くん」「1942」「いっき」と、５つのゲームの徹底攻略法を紹介。ほかにバグ&隠れキャラ全集がついて､160ページオールカラーの美しさ。ＪＩＣＣ出版局03-234-4621

「ファミリーコンピュータ必勝本③」ファミコン・チャンピオンクラブ著／750円

先史時代、縄文人のロマン

故郷の村にふりかかる「たたり」を防ぐため、謎の大賢者を探し求めて旅に出るタオ。縄文時代の東北一円を舞台に、果てしない放浪は続く。ゲームシステム､ストーリー展開､背景設定ともにしっかりした、オススメ品。カラーイラスト入り。光文社03-942-2241

「縄文伝説」小林秀敏著／やぎさわ梨穂イラスト/690円／カッパサイエンス

巨大生物と魔術の島

社会思想社のシリーズ第７弾は、火山島を支配するトカゲ王を倒し、村人を救い出すストーリー。壮大なアウトドアに展開する、正統派ファンタジー風アドベンチャーだ。もちろん、巨大な怪物との戦いや、魔術によるワナも満載。社会思想社☎03-813-8101

「トカゲ王の島」Ｉ・リビングストン著/480円現代教養文庫

夢見る乙女の恋の相手は？

冒険活劇にもアキてきたと思っていたら、やっぱり出ました「恋愛アドベンチャー」。４人の男性にかこまれて、女子大生の「あなた」の心は微妙にゆれ動く。意中の相手とうまく結ばれるかな？　男のコはこの本で彼女の心理を研究しよう。東宝03-591-6621

「ショコラ色の恋」まりむられい作／むが夢中画／580円

SF時代劇アドベンチャー

テロ集団の首領が、時限核爆弾を東京に仕掛けたまま、タイムマシンでゆくえをくらました。伊賀忍者の子孫でもある連邦捜査局員のキミは､首領を見つけ出し､爆発を阻止せねばならない。期限は実時間で一週間｡時代をまたにかけたストーリー｡桐原書店03-314-8181

「忍者タイムチェイス」スーパー頭脳集団アイデアファクトリー作／550円

おてんばミリーの大活躍

地球軍総司令官の娘ミリーは、男まさりの勝気な性格。恋人のマックスが属する船団が全滅したと聞いて、じっとしていられず、宇宙艦隊に乗りこんだ。ストーリーに楽しいゲームをたくさん盛りこんだＳＦモノ。マンガ形式で読みやすい。西東社03-291-5815

「宇宙戦士ミリー」和田洋一著／580円

ナムコSFの真骨頂!

あの「ゼビウス」がとうとうゲームブックになった。主人公であるキミの役割は、ゼビウス星に単身乗りこんで、バイオコンピュータ「ガンプ」を倒すことにある。全体的にロールプレイング色の強い構成で､マッピングが必要。東京創元社03-268-8231

「ゼビウス」㈱ナムコ製作／480円／創元推理文庫

遊んで、作って、また遊ぶ

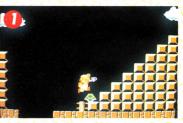
ファミコンだってＲＯＭカートリッジで遊ぶばかりが能じゃない。ファミリーベーシックがあれば、立派に自作ゲームが楽しめる。将来ディスクや通信が使えるとあれば、ベーシックぐらい身につけておこうネ。オリジナルゲーム25本を掲載。ナツメ社03-291-1257

「ファミリーコンピュータオリジナルゲーム集25」木村香奈枝・斎藤千秋著／980円

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game
今月もやってきましたクラッシュ・ザ・ゲーム。どーんと新作ソフトをクラッシュしてしまうコーナーなんだ。今月は、待ちに待った超おまたせソフトをどーんと紹介！首ののびた人は絶対注目だぜっ！
XIV
イラスト／富岡孝雄

今月の READER'S Soft Top 10

連続1位を誇った「ハイドライド」がついに転落。変わって栄光の座についたのは「スーパーマリオブラザーズ」。初登場ソフトも過激に上位を脅かし、増々過熱の今月のTOP10。

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名（メーカー）	種類	総得票数	得票数
⬆1位	5	スーパーマリオブラザーズ（任天堂）		558	331
⬇2位	1	ハイドライド（T&Eソフト）		1752	298
⬇3位	2	テグザー（ゲームアーツ・スクウェア）		767	276
⬆4位	6	ドルアーガの塔（ナムコ）		1190	250
⬆5位	—	ザナドゥ（日本ファルコム）		343	208
⬆6位	—	ハイドライドII（T&Eソフト）		204	173
⬆7位	—	パックランド（ナムコ）		193	170
⬆8位	—	1942（カプコン）		189	168
⬇9位	4	ブラックオニキス（BPS）		427	166
⬆10位	—	ザ・スクリーマー（マジカルズゥ）		208	159

▲ついに1位になった『スーパーマリオブラザーズ』。ただいま絶好調のミリオンセラーソフトだ。

▲ついに1位の座からすべり落ちた『ハイドライド』でもその差はほんのわずかだ!

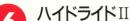
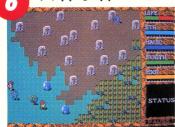
▲得票は高かったのだけど『スーパーマリオ』の勢いに押しだされた感じで3位の『テグザー』。

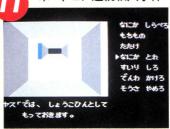
Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA/VM)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8801シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

ついに『ハイドライド』が1位の座をすべり落ちてしまった。まあ『ハイドライドII』も発売されたことだし、しかたないだろうネ。かわって1位になったのは『スーパーマリオブラザーズ』。とにかく大人気ですでに数百万個ソフトが売れたという話。必勝本も数冊発売され、今まさにわが世の春という感じ。まるで任天堂を象徴しているようなソフトなんだ。ファミコンでは、いまのところ対抗馬がないから、当分1位が続くかもネ。これをぬくのはきっと、今月5位6位に初登場したパソコンの『ザナドゥ』や『ハイドライドII』あたりだろうネ。でも、これをきめるのはキミたちしだい。これからもドシドシハガキを送ってキミの好きなゲームを1位にしよう。またなぜそのゲームが好きなのか、理由も書いて送ってネ。とにかくおハガキ待ってまーす。

 アクション
 アドベンチャー
 ウォー・シミュレーション
 ロールプレイング
 シミュレーション
 ミュージック
 教育
 ツール
 ノンセクション

今月のスポットライト

6 ハイドライドII

今号でしっかり How To Win してしまった『ハイドライドII』。いきなり6位に初登場だ！ ゲーム内容は前号でしっかり紹介したからみんなよーくわかっているよネ。最後までクリアしたという人の情報はまだ入っていないから、とにかくラストシーンを めざしてがんばろう。今号の How To Win を見ても、最後までいけないという人は、次号をお楽しみに！ 内藤さんまっサオの How To Win をしちゃうからネ！

11 ポートピア連続殺人事件

ファミコン初の本格派アドベンチャーゲームとして登場した、この『ポートピア連続殺人事件』。地道に得票を重ね、今月はトップ10入りもう1歩のところの11位。勉強はできるんだけど運動は苦手というファミコンユーザーにうけたのかな。コンプティークでは前号の袋とじで地下室のマップをのせているから、捜査の手がかりにしてくれ。ディスクが出れば、こういったアドベンチャーゲームがもっと出てくるんだろうね。

15 ツインビー

1月に発売されたばかりの『ツインビー』がいきなり15位に登場。ひさびさのスクロール型アクションゲームの秀作なので、この結果にもナットクしてしまうのだ。ふたり同時に遊べるのが人気の原因なんだろうね。前号のアイドルＦＣチャレンジのように女の子とふたりでプレイするのが理想的なパターン。そこで紹介したベルの法則を女の子に教えてあげ、ハイスコアをめざそう。仲良くなれるかも!?

部門別 Top 10 パソコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	ハイドライド	298
2	テグザー	276
3	ザナドゥ	208
4	ハイドライドII	173
5	ブラックオニキス	166
6	ザ・スクリーマー	159
7	ファンタジアン	149
8	ウイングマン	144
9	マスカレイド	115
10	野球狂	109

部門別 Top 10 ファミコン篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	スーパーマリオブラザーズ	331
2	ドルアーガの塔	250
3	パックランド	170
4	1942	168
5	ポートピア連続殺人事件	158
6	ゼビウス	157
7	ロードランナー	156
8	キン肉マン	152
9	ツインビー	151
10	スパルタンX	150

部門別 Top 10 アーケード篇

順位	ソフト名	今月の得票数
1	魔界村	32
2	グラディウス	27
3	グリーンベレー	21
4	チョップリフター	19
5	バラデューク	18
6	ドラゴンバスター	17
7	ハングオン	13
8	ガンスモーク	8
9	フェアリーランドストーリー	7
10	モトス	3

T=カセットテープ　D=ディスケット(数字はインチ数)　R=ロム・カートリッジ

DEZENI

2001年宇宙の旅

ゴジラ対ガメラ

スタートレック

キングコング

ゴルゴ13

デゼニワールドへようこそ！

レイダース

デゼニワールド

PC8801シリーズ
PC8801mkII SR
FM77AV
X1シリーズ
5D　6800円

ハドソン　☎03-235-2068

いまかいまかと首を長くして待ち続けること約1年。一時は、もう発売中止になっちゃったんじゃないの？　というウワサまで流れてたこともあった。それほどまでにパソコンユーザーを待たせつづけてきた、ハドソンの新作ＡＶＧがついに完成した。『デゼニランド』『サラダの国のトマト姫』につづく第3弾——それが、この『デゼニワールド』だ！

舞台は、名古屋に新しくできた遊園地、デゼニワールド。そこには、人工知能をそなえたコンピュータ「ＨＡＬ３」が、すべての管理を行なっていた。ところがある日、そのＨＡＬ３が突如狂いだしてしまったから、さあタイヘン。遊園地は人っ子ひとりいなくなって閉鎖されてしまうし、名古屋市内はパニック状態だ。そこで、スーパーマンならぬデゼニマンであるキミは、ＨＡＬ３を破壊するために、ひとりデゼニワールドへ乗りこんだ。はたして、キミには名古屋を救うことができるのだろうか？

と、ストーリーだけ聞くと、ハードボイルドタッチのＡＶＧに思えるかもしれないが、内容はハドソンお得意のパロディ物。ゲームのいたるところに、ギャグがちりばめられている。たとえば、「ヨーダ」という名前の居酒屋の前で「カンバン　ミル」と入力すると、「なんて書いてあるかわからないよーだ」というメッセージでボクらを金縛りにあわせてくれる。最近のＡＶＧはシリアスにはしる傾向があるから、こうしたギャグは（たとえつまらなくても）オモシロク感じるものだ。また、このゲームの登場人物たちがじつにユニーク。『サラトマ』で見事な悪役を演じていたカボチャ大王が、コジキになって登場するし、キュウリ戦士は伝説の英雄の

銅像として出てくる。それ以外にも、有名な映画やアニメをパロったキャラが続々と登場し、ＡＶＧを知らない人でも見ているだけで十分楽しめてしまう。その大部分はこのページに写真で紹介しておくけど、なかでもボクが気に入ったのは、公衆便所の裏の壁にラクガキをしている少女。彼女は字を覚えたてなのだそうだけど、「お湯」という字や「時」という字を書ける少女なんだって。こうしたパロった画面の時には、その映画のＢＧＭが流れてくるというのもだいたんな企画だ。(著作権などはどう処理しているんでしょう?)

　また、ソフトのオマケについてくるサントラカセットも聞きごたえありの爆笑もの。ハドソンさん、よくぞここまでギャグしてくれました!

　ところで、ＡＶＧの紹介記事となると、必ずチェックしておかなければならないのがゲームの難易度についてのことなのだが、はっきりいって、このゲームはメチャクチャ簡単だ。ハドソンの前2作を解いた人ならば、2・3ヵ所で入力単語につまってしまう以外は、すんなりとラストまで行けることだろう。しかし、これをたんに「難易度の低いＡＶＧ」としてかたづけてしまっていいものだろうか？　ボクは、この作品にハドソンの「意図」を見いださずにはいられない。普通、ＡＶＧというと、できるだけ解きにくく製作するものだが、この作品はだれにでも解けるようにやさしく作られている。トリックにかけるだけの手間を、そのぶんギャグやパロディにつぎこんでいるのだ。だれでも最後までいけて、途中の画面を楽しめるＡＶＧ――このゲームに今後のＡＶＧ界の方向づけを見たような気がした。　(文／山下　章)

このすごさをどうやって伝えようか!?

レリクス

PC9801シリーズ	5D / 3.5D	7200円
MSX	T	5800円

ボーステック ☎03-407-4191

〝レリクス〟。ボーステックが昨年の夏ごろから広告を出していた、あの噂のゲームがとうとう発売になった。ボーステックの広告を見て、いったいどんなゲームなのか気になっていた読者諸君もたくさんいるはず。だが、はっきりいって、初めてこのゲームを手にした私は、驚きととまどいを隠すことができなかったのであった。「いったいなんなんだ、このゲームは‼」。

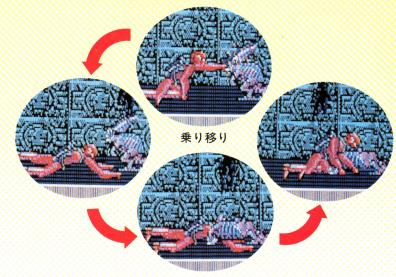
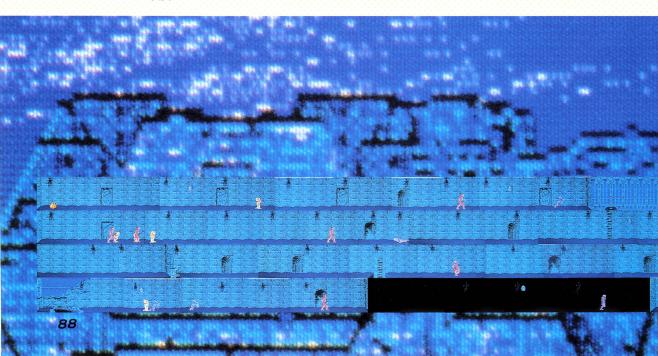
しいてジャンルを問うならば、このゲームはリアルタイムＲＰＧというところか。しかし、〝ハイドライド〟や〝ザナドゥ〟とは、まったく異質のゲームなのだ。おどろおどろしい迷宮のグラフィックを背景に、おどろおどろしたモンスターが、おどろおどろと襲いかかってくる。このゲームのウリのひとつに、多関節のリアルな動きがあげられているけど、この動きがまた不気味でおどろおどろしているのだ。

おどろおどろはまだ続く。一応さきほどこのゲームをＲＰＧに分類した。しかし、ＲＰＧなら敵を倒し、経験を積んで強くなっていくものである。ところがそうじゃないんだな〝レリクス〟の場合は。プレイヤーが操作するところのキャラクターには実体というものがない。いわば魂だけの存在なんだ。

乗り移り

Crush THE Game

ジャンプ

攻撃

華麗なジャンプと、素早い動きでの戦いはとってもリアル。思わずやられて痛かったりして

アイテム

むこうを向いてしゃがみこんだら、アイテムを選ぶことができる。背中がさびしい……

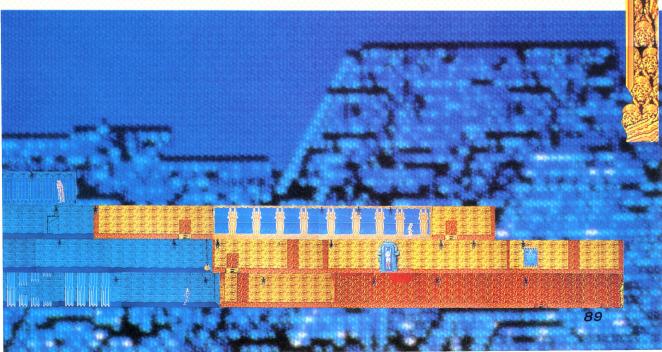
しかけ

部屋に入ったら、いきなり妙な機械があった。こいつをどうにかするには……

だから、敵を倒すとその敵の体に乗り移るという形式で成長する。だから弱い敵と戦ってばかりでは弱くなっていくという成長をしてしまうんだな。つまり、強くなるには、より強い敵と戦わなきゃいけない。こりゃ大変だよ、はっきりいって。強くなろうと思っても、戦いに負けて、乗り移っている身体がやられてしまえば、自分も死んでゲームオーバー（ただし、例外もある。負けても相手に乗り移れるモンスターがちゃんといるのだ）。

それに、ＲＰＧというからには、ほかにもキャラクターの能力を設定するパラメータがある。この表示もすごい。画面左下の心臓のようなものが生命力、丸いガラス球みたいなものが精神を表わしているのだ。この精神というのも、ゲームの大事な要素になっている。つまり、精神が適性でないと、正しい結末へ導かれないようになっているのだよ。たとえば、出会う敵を、あたりかまわずかたっぱしから倒していったってうまくいかなかったりするのだ。

迷宮は、地上にも地下にも何層も重なっている。かなりの広さで、内部にかずかずのトリックがほどこされている。まっくらな落とし穴。アイテムの入っているツボ。近づくと、いきなり撃ってくる自動保安システム。それだけじゃない、なにやらわけのわからん巨大な石像や機械やらがそこらじゅうにあるのだ。手に入るアイテムだって、たくさんある。これらのトリックをひとつずつ解いていくと、その終局に、自分はいったい誰であったのかという謎が明らかにされる。そして、それまでおどろおどろとプレイしてきたその理由が、すべて明らかにされるというわけだ。

最後につけくわえておくと、このゲーム、謎解きよりも、戦闘のほうが大変な感じがした。アクションゲームの苦手な人は、しばらくは苦労するかもしれないけど、それなりの価値はあるよ。

グーニーズ

MSX　R 4800円

コナミ　☎03-262-9111

「E．T．」「インディ・ジョーンズ」などでおなじみのスティーブン・スピルバーグが原案・製作総指揮、「スーパーマン」のリチャード・ドナーが監督をつとめめた、話題の映画「グーニーズ」。お正月に大々的に上映されたから、もう見てきたというヒトもきっと多いだろう。

カナダとの国境に近い北国の田舎町に住む仲よし7人組「グーニーズ」。メンバーの兄弟のお父さんが、お金持ちのイヤなやつに立ち退きを命じられていて、明日から遠くの町に引っ越さないといけなくなっちゃった。そこで、屋根裏部屋で見つけた「海賊片目のウイリー」の地図にしたがって、地下の洞くつに入りこむ。「宝物を発見すれば、ボクたちはずっとみんないっしょにこの町に住めるんだ」。

けれども、前には海賊がしかけたいろんなワナが待ちかまえているわ、うしろからはコワい（けどどこかひょーきんな）ニセ札団が追っかけてくるわで大騒ぎになっちゃう。

途中でガイコツの下からダイナマイトが出てきたり、骨のオルガンで地図に書かれたとおりのコードを弾かないと先へ進めなかったりと、まったくアドベンチャーゲームみたいなストーリー展開。もちろん、スピルバーグお得意の、大きな岩が転がってきたり、大水が噴き出したり、といったシーンがふんだんにもりこまれていて、とっても楽しくて愉快なジェットコースタームービーだ。

で、さっそくというか、コナミから映画にあわせたゲームが出た。こちらの「グーニーズ」は、映画の舞台道具や登場人物をうまくもりこんだ、アクションゲームにしあがっている。

ゲームの中では、キミは、気だてのやさしい大男のスロース役を演じる。ほら、あのチョコレートをもらってニコニコして、最後までグーニーズたちの味方をしてくれた、力持ちだ。彼をうまく操作して、洞くつの中に落ちてい

片目のウイリーの地図

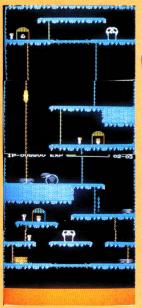
シーン1

マイキー

データ

シーン3

ブランド

シーン2

るカギを拾っては、オリに閉じこめられているグーニーズのめんめんを助けて歩くのだ。7人全員を集めることができれば、めでたく1ステージ終了となる。

これをジャマしてくるのは、ドクロやコウモリ、ガイコツ、ギャング団などのキャラクター。こいつらはパンチで倒せるけど、別の面からもどってくると、再び復活してくるので気をつけよう。とくに、ギャングは、倒してもしばらく気を失っているだけで、すぐに起き上がってピストルを撃ってくるからイヤらしいゾ。もっと先のステージでは、体力を吸いとるやーなキャラクターもでてくる。

ほかにも、通り道には、滝が降りそそいでくるわ、大岩が落ちてくるわ、水道管から水は噴き出してくるわで、慎重にタイミングをはかってくぐりぬけないと、体力がどんどん減っちゃう（映画のしかけがうまーくゲームに取り入れられていて、思わずニヤリだネ）。

オリなどに隠された薬を飲んで、パワーを回復しよう。ほかにもアメフトのヘルメット（防御力がます）や、スニーカー（動きが速くなる）など、いろんなアイテムがでてくるゾ。あと、敵から逃げているだけでもイケない。経験値があがらないのだ。経験値がアップすると、いいことがあるので、がんばろう。

こうしたステージが全部で5つ。各ステージは5つのブロックにわかれていて、さらに1ブロックは4画面分の大きさでできている。けっきょく、総画面数は、4×5×5＝100面の奥深さ。でも、1ステージクリアするごとに、キーワードがあたえられて、それを入力すれば最初からやりなおす必要はない。このあたりの親切設計はうれしくなってしまうでしょ。

全体的には、スピード感こそあまりなくて、画面も地味なカンジだけど、けっこう楽しめる。ちょっと「ピットフォール」みたいな雰囲気のゲームだ。しかけをよけるときは慎重に、敵キャラをやっつけるときは素早く、というのが上達の最大のコツ。

もちろん、バックミュージックとして流れているサウンドは、シンディ・ローパー歌うところの「グッド・イナフ」のメロディ。シンディは、映画の中じゃほんのチラッとしか出てこなかったけれど、映画のストーリーそっくりのビデオクリップを作って、MTVじゃ大活躍していた。軽快なBGMもうまく2声にアレンジされていて最高！

てなわけで、映画のシーンを思い出しながら、思わず力の入ってしまうなかなかのソフトなのでした。それじゃ、がんばれ、スロース!!

チャンク

アンディ

マウス

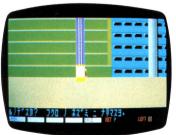
ステファニー

シーン5

シーン4

指先のテクニックが決め手のAVGだ

西暦2600年、キミのあやつる主人公サヤカの生まれた時代、地球ではシーキング(宝探し)が大流行していた。ある男が地球より400光年離れた惑星上で反物質製造機を発見し、大富豪となったのである。人々はそれにあやかろうと、地球よりははるかに進んだ工学技術を求めて数多くの恒星間宇宙船が飛びたっていった。

サヤカはある日、シーキングコンサルタントであるジーラのことばにのせられてシーカーとなったのだ。そしてあるプラネットで不注意にも、攻撃を受けて不時着してしまった。母船に帰るには、このプラネットの防衛システムを破壊するしかないのだ……。――というストーリーをもつこのゲーム、おもしろいのはいろいろな物を拾うことによって、サヤカの成長が目でわかるということ。それから、母船からのメッセージを利用できることだろう。ゲームの進めかたは、まず右へ進みビームガンを手に入れる。そして、左へ進み都市内に入ったら、下によーく注意することだ。アクションゲームとしては操作性が悪かったりするのはものたりないけど、アドベンチャーゲームとしてはなかなかムズカシイぞ、っと！自信のある人は挑戦！

これは砂漠の中のHOTDOGだ!?

アドベンチャーゲームや、ロールプレイングゲームではまっているときは、ついいらいらするね。そんなときにこそ、うっぷんばらしにピッタリのソフトがこれ。3D表示が迫力のバギードライブゲームなんだ。

キミは超高性能バギー"一発"を運転して、フィールド上の5ヵ所に設置されているチェックポイントを通過していく。5ヵ所すべてのチェックポイントをクリアすると1ラウンドクリアとなるが、当然、タイムや燃料の制限があって、どちらかが0になればゲームオーバーだ。そして、1ラウンドクリアのたびに、ボーナスポイントが加算され、タイムも50カウントふえる。そんなラウンドが全部で15。操作方法は好みによって2種類選べるようになっている。

で、もっとも重要なドライブコンピュータの使いかただけど、まずはF4を活用して、チェックポイントに近づき、近距離マップ内に入ったら、F1をF2を使ってチェックポイントをクリアするのがコツ。最後に、このゲームにはかくれキャラがでるんだけど、これに体当りすればスペシャルポイントが入るぞ。

バック・トゥ・ザ・フューチャーと聞いただけで…

この正月、1番ヒットした映画は何か知ってる？　そう、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」なんだ。そんな大ヒット映画から少しだけお話をいただいて、ゲームにしちゃったのがこれ。当然ゲームも、30年前にタイムトラベルしたキミが、自分のパパとママをステディな関係にするというのが目的なんだ。

このゲームの場合、キミがタイムトラベルした街はとっても変わっていて、なぜか警官がキミのことを追っかけてくるんだ。それをジャンプでよけたり、上に飛びおりてやっつけたりする。色の違う警官をやっつけると、無敵になるスケートボードなどのアイテムが出てくるので、かならずやっつけよう。そして、パパとママをダンス会場へ誘うんだ。パパやママは、彼らの家のマドの前でジャンプすれば見つかるから、警官に注意しながら街の全ての家のマドの前でジャンプしよう。うまくふたりをダンス会場に誘えば、ハートマークが出て1面クリア。出てくるキャラクターが、どことなく映画の雰囲気を伝えているのも楽しいし、肩のこらないアクションゲームだよ。

ファン待望の遊べるアクションゲーム登場

今までの例からすると、アニメや小説を題材にしたパソコンゲームは、ほとんど期待はずれに終わるものが多かった。ところがどっこい、この『Z(ゼータ)ガンダム』は、最近低調なアクションゲーム界において、ひさびさに〝遊べるソフト〟といってもいいだろう。

まず画面を見てみると、あの『テグザー』を思いださずにはいられない。左右へのなめらかなスクロール、ロボットから飛行機型へ変型できる自分、華麗なBGM――ウ～ム、似ている。変わった点は、ロボットがビームとサーベルの両方で攻撃できるということ。これは、原作のイメージをうまく残したのだろう。

キミは、広い迷路内を移動して、いくつかの戦闘衛星を破壊し、敵基地の炉心を見つけださなくてはならない。もちろん、途中には、ハイザックやガルバルディといったモデルスーツが待ちうけているし、破壊しないでおくと敵の攻撃が強くなってくる。レーダーや、自分のエネルギーといったアイテムも出現する。ゲームバランスも非常に良く、アクションゲームとしては最高の出来だ。

ハドソンがAVGの新ジャンルに挑戦！

ＡＶＧのオモシロ度はグラフィックの良し悪しで決まる――そーゆーふうに考えてる人たちには、ぜひともこのゲームをプレイしてもらいたい。ＡＶＧの本家本元、ハドソンが発売したこの『暗闇の視点』は、日本初のコンピュート・ミステリーなのだ！

エッ？「コンピュート・ミステリー」って何のこと？って思う人がいるかもしれないが、ようするにテキスト版ＡＶＧ＋シミュレーションゲームと考えてもらえばいい。実際に起きた殺人事件を、コンピュータに入力されたデータをもとに、推理して解決することがキミの目的だ。今までのＡＶＧのようなコマンド入力はなく、ひたすらデータを見ていくだけというのが、目新しい。

さらに、マニュアルといっしょに写真集・遺留品のメモ・土がついてくるというコリよう。いったい土をどうやって捜査に使えというのだろう？　なにはともあれ、「日本ではテキスト版ＡＶＧは売れない」という定説にまっこうから挑んでいけるのも、あのハドソンだからこそなんだろうねえ。はたして、その結果やいかに……?!

ヤッパシ！タマニハ、シューティング!!

ＭＳＸでもがんばればここまでできるんだぞーっと、思わず叫びたくなるほど、グラフィックスが㊢のゲームが、この「ＺＡＮＡＣ」。でも、それだけが売り物のゲームと思ったら大間違い。典型的なスクロール・シューティングゲームの顔をしているから、ただひたすら撃ちっぱなしていればいいんだ、なーんて考えているそこのキミ、アマイんだよね。じつはこのゲーム、数々の謎が隠されているんだ。どんなにキーさばきがうまくても、ある手順を踏まないとパワーアップしなくて、敵の本拠のある亜空間に行くことができないんだ。こりゃマイッタネ。そのうえ、スプライトで動く敵の攻撃は多種多彩だし、8エリア、512画面とマップは広大だし、思わず熱くなっちゃうわけだ。こりゃ、ひさびさのあきのこないシューティングゲームだぜっ！

ザイロス

PC8801シリーズ　5D　6800円

アスキー　☎03-486-7111

メルヘンチックな可愛いキャラRPG

宇宙暦2047年、スーパーコンピュータ「ザイロス」を積んで謎の惑星レアンドロスの調査に向かった宇宙船が、エイリアンに襲われて消息をたってしまった。キミは「ザイロス」と情報の入ったディスクを奪回する使命をうけ、レアンドロスにおり立った——と、なにやらシリアスなプロローグで始まるこのゲームは、最近流行(はやり)のアクションＲＰＧだ。

画面は『ハイドライド』のように、切り換え式で上下左右にひろがっていく。その世界の中で、キミは敵と戦って、戦闘力（ストレングス）を上げていかなければならない。自分より戦闘力の低い敵と戦った時には、当然勝って戦闘力が＋100されるのだが、強い敵と戦った時には、敵の戦闘力ぶんだけ自分のエネルギーがマイナスされてしまう。すなわち、このゲームは、敵の戦闘力の大小を考えてプレイするという戦略的なＲＰＧなんだ。ＦＭ音源のＢＧＭもなかなかグッド。ゲームとしての完成度は申しぶんない。しかし、内容的にみると、最近のＲＰＧの型にはまってしまっているような気がしてならない。最近、この手のゲームを食傷気味に感じているのは、はたして筆者だけなのであろうか？

孝行息子のゴジラがまたがんばった！

ゴジラくん

MSX　R　4800円

東宝　☎03-591-4557

東宝のお家芸？　ゴジラのゲームがまたまた登場したよ。でも今回はその名もカワユシ『ゴジラくん』。ひとり息子のミニラをさらわれたゴジラくんが、ミニラ救出のために怪獣の国で、メカゴジラ、ラドン、アンギラスといったおなじみの怪獣と対決するのだ。

怪獣の国は49画面のマトリックス迷路になっていて、面にある岩を全部こわすと、矢印が１〜４つ表示される。この矢印が隣の面に通じている脱出ドアで、その上をゴジラくんが通過すると、矢印の向いている方向の面に移動できる。つまり面の選択が楽しめるワケだね。

岩をこわすといろいろなアイテムが出てくる。カギが出ると画面にいる敵を全部爆発させてくれるので一気に楽勝。でも、砂時計といった敵の動きを一時的に止めるだけというショーもないのもある。

敵はハッキリいって弱い！　ただし、ヘドラはミョーなやつだから要注意。恐怖のテーマにのって襲ってくるキングギドラは手ごわくて勝てそうにないっ。襲ってくる敵はパンチでかわしながら、岩をこわすことに集中しよう！©ＴＯＨＯ

アクティブしたい人にはおすすめ！

ジェムストーンウォーリア

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ　5D／3.5D　6800円
FM7シリーズ

スタークラフト　☎03-988-2988

『ドルアーガの塔』、『ハイドライドⅡ』、『ザナドゥ』etc.…。なんだか最近この手のアクティブロールプレイングが、やたらとふえてきてるなァー、なんて思ってたら、ついに海外からも輸入されちゃった!?（これアップル版からの移植なんだ）。こりゃあ、本格的にブームだね!!

ゲームの目的は、地底の魔物たちに奪われた宝物を地上の祭壇に返すこと。ほとんどワンパターンぽいけど、バリバリのヒロイックファンタジーだね。でもその進行方法は、まるっきしアクションゲームなんだ。テンキー（またはジョイスティック）を使って主人公キャラを動かし、弓矢、石弓でよせてくる怪物たちをなぎ倒す。倒した怪物の死体や放置された宝物、カンオケの中から、武器、魔法の品物を奪っては、さらにキャラの能力を高め、（もちろんプレイヤーの指先のテクニックも高め）やがては魔王と対決!!怪物たちを倒して得られるアイテムの中には金銀財宝もわんさかあり、集めた量はスコアとなって表示される。友だちとハイスコアを競う、なんて遊びかただってできるのは魅力だね。

あのS.F.3.Dシリーズがゲームになった

S.F.3.Dオペレーション V

PC8801シリーズ　5D　6800円

クロスメディア　☎03-486-9470

時は西暦2885年、第4次世界大戦により、壊滅状態になった地球は、銀河系の全域から集まってきた脱走兵、政治犯などのたまり場となっていた。これに対して銀河連邦より地球の委任統治権をあたえられたシュトラール共和国は、反乱者を鎮圧すべく戦闘部隊を送りこんだ。かくしてオーストラリア大陸を舞台に、独立傭兵軍とシュトラール軍のあいだで、激しい戦闘が開始された……。

この「S．F．3．D」は、いわゆるタイアップ商品で、ゲームに登場する各ユニットの精巧な模型がすでに発売されており、特撮ビデオがつくられている。で、パソコンゲームのほうは、8～15個のユニットを部隊編成して戦術行動を展開するウォーシミュレーションとなっている。ただ、実際の模型の見事さにくらべると、ゲームのほうはいま一歩の感じ。ユニットは小さな点でしか表示されず、とても見にくいし、戦闘もあっけない。コマンドに対する反応も鈍いのだ。せっかく素材がいいのだから、グラフィックを派手にするとか、もう少し面白くしてほしかったとちょっぴり不満が残るのでした。

キミも逆噴射パイロットになってみないかぁ

フライト・イン・ハワイ

PC9801シリーズ {5D / 3,5D} 7800円

キャリーラボ　☎0963-63-0211

やっぱし、男と生まれたからには、1度はやってみたいのがストリッパーのヒモとジェット機のパイロット。

このゲームはそういう男の夢を少しだけ実現してくれる。といってもヒモになれるわけじゃない。憧れのハワイ航路のパイロットになってしまうってわけなのだ。

操縦の方法は例によって前後左右に動く操縦かんのほかに、ラダー(垂直尾翼についているヒラヒラした可動翼)、フラップ（かき氷のことではない)、スロットルのコントロールできるようになっている。

コックピットには高度計、スピードメーター、タコメーター、スロットル計、垂直スピードメーターが並んでいて、ド真ん中に機体の傾きを示すウインドウがあるってわけだ。

墜落のしかたがいまいちリアルじゃないのが泣きだけど、ともかく3Dのグラフィックは感動モノ。ハワイ（キャバレーじゃないぞ）に行ったことがないキミ、飛行機に乗ったことのないキミ、楽しいゾっと。

Crush THE Game

コナミのサッカー

MSX　R　4800円

コナミ　☎03-262-9111

キミはコナミサッカーのプラティニだよ!?

ユベントスのM・プラティニ。あっこがれますねェ。実際のフィールドではプラティニのようにはいかない人も、このゲームでは可能かも……!?

これ、1プレイ2プレイが選択できるのはモチロン、レベルも1～5の親切設定だ。レベル3が互角で、数字が小さくなると1プレイヤーに、大きくなると2プレイヤーに有利になる。1プレイ用のレベル1、2以外はすべてオフサイドが設定されていて、ワザと反則を犯してみるのもオモシロイのだ。(キャラクターの動きがオモシロイ)

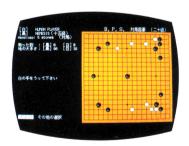
パスは点滅している味方に飛んでいくし、矢印がついているプレイヤーしか自分の思うとおりに動かせないので、けっこうハードなゲームだ。つねに自分がどのプレイヤーなのか注意してないとすぐに相手にボールを取られてしまうぞっと。

囲碁ファン待望の対局ソフトが出現!!

ついに、囲碁の対局ソフトが登場した。これまでに、オセロや将棋など、いろんな思考ゲームが対局ソフトになってるけど、囲碁は日本では今回が初めて。ファンにとっては、もう絶対注目の1作なのである。

内容は、棋力、碁ふうの違う8人のパソコン棋士と対戦を楽しむ、という文字どおりの囲碁対局。碁盤は正式な19路盤のほか、13路、9路のミニサイズがある。置石も互先から正目の9子まであって、地合の計算を表示するモードや"マッタ"、セーブ、棋譜再現と、ひととおり機能はそろってる。

さて、気になるのが相手の強さ。ところが、これが最強で15級、とかなり低レベル。たとえば、こちらを攻めてくるような手はないし、捨て石を使うこともない。おまけに、3目中手さえ殺しにこないという具合で、ホントに15級なの？と首をかしげる弱さなのだ。

てなわけで、この『対局囲碁』は、覚えたての入門者用という程度。どうも研究段階にある囲碁対局ソフトの、中間発表という感じだ。アマ5段の実力という作者のブルース・ウィルコックスさん、もっとガンバッテ!!

雲のながれるRPGって見たことある!?

宇宙暦2013年。暴虐のかぎりをつくし外洋宇宙を征服したバルジ星系の大軍団が、ついに銀河系をわがものにせんとやってきた。むかえうつ主星メディスひきいる銀河連合は、当初互角の戦いをくりひろげたが、バルジ軍が最終兵器ＧＥＣＭを開発するにいたり、絶対的優位に立たれてしまった。そんなある日、ひとりの少年が立ち上がった。その名はフォンディ。

キミは、主人公フォンディとなり、父親がＧＥＣＭの開発者であるがため、バルジ軍にとらわれてしまった恋人クリスを救い出し、さらにＧＥＣＭを破壊するのがゲームの目的だ。

画面は自分を真上から見た構成になっていて、自分はカーソルで表わされる。これがちょっと見にくいのは気になる点。そのうえ,空から地表をながめているということで、雲が画面の中を流れるんだけど、これもいただけない。時間の経過によってマップの色が変わるのだけど、何か意味があるんだろうか？　キャラクターの性格づけや操作方法はしっかりしているけど、ＲＰＧ乱造の時代、どこか飛びぬけていないと、クルシイネ!

キミはきょうから赤青黄の信号機!?

ふだんクルマを運転していて、渋滞さえなければ、クルマの運転って楽しいんだけどなぁ。信号さえ自分の思いどおりに変えられたらなぁ。なんて思っている人はいっぱいいるはず。そんな人にめいっぱい信号機になってもらい、街の交通渋滞をなくしてもらおうというのがこのゲーム。

ゲームのルールは簡単。街に数ヵ所ある信号機を赤青タイミングよく切り換え、クルマがスムーズにながれるようにすればいいんだ。街に入ってこれないクルマが、1ヵ所に数台つながってしまったり、ときどきイジワルく走ってくる救急車が、渋滞にまきこまれたらＯＵＴ。街を通過したクルマが、規定の台数を越えると1面クリアで、交差点の配置が変わって次の面へと進む。クリアのこつは、本物の信号と同じように、規則正しく信号を切り換えることと、交通渋滞が起こりやすい交差点をすばやく見抜くこと。ただこれ、路上駐車をして、交通の流れをさまたげるクルマがないだけ、現実よりは楽なんだろうね。ミニパトのベッピン婦警さん、オススメのソフトだ!

先祖はきっと炭抗夫だったんだゼ！

かわいらしい名前だけど内容はなかなかハード。マジンガーZ（古いなあ）タイプのロボットでダンジョンを探険するゲームだ。

基本的には横スクロールの大ダンジョンをいったりきたりするんだけど、ところどころにワープ用のマシンがおいてあって話を複雑にしている。キャラクターの操作感といい、出てくる敵キャラといい、最近ちまたで話題の大ヒットゲーム「テグザー」によく似ている。

テグザーとの違いは経験ポイントがつくこととアイテムが各所にあること。つまり、ロールプレイング風の味つけがしてあるってわけ。だからはじめのうちに弱い敵をばんばんたたいて力をつけておかないと大変。あっさりと即死してしまう。これは、じつにくやしい。

もうひとつテグザーとの違いは鉄砲（だとしか思えないんだな、これが）で、壁を壊すことができること。どこの壁をどんな形で壊すか、どうすりゃいいのよ思案橋、といった感じでゲームは進む。

隠れキャラや不思議アイテムもたっぷり用意してあるゼ。

社会科シミュレーションの決定版登場！

「三国志」といえば、「西遊記」「金瓶梅」とならぶ中国三大奇書のひとつ。漢王朝の後継をめぐって、何百人もの英雄・豪傑が入り乱れるこのお話、NHKの人形劇や横山光輝のマンガにもなってるから、キミも知ってるかな？　で、この血湧き肉躍る壮大なスケールのお話を、なんとあの「信長の野望」の光栄サンがシミュレーションゲームにしてしまった。

遊んでみての感想は、いや〜オソレいりました!!　のひと言。治水・かんがいを行ない、国力を豊かにして民心を安定させ、軍備を増強して隣国に攻めこむ…という基本システムは、「信長」と同じなんだけど、ルールの面でもスケールの面でも、三国志のストーリーに合わせて何倍にも大きく深くなっている。配下の武将は自分で歩いてスカウトし、養わなけりゃいけないし、使者を立てたり美女や馬などの贈り物による外交取引もある。戦闘シーンもいっそう複雑になった。

オトナの需要を見こんでか、お値段も高いけど、内容も大充実。歴史の勉強だよなんて、オトーサンにねだってみよう。ひとつのシナリオで1週間は確実に遊べる。

きっと根暗なプログラマーがつくったんだぞ！

「聖拳アチョー」と聞いて、いったいどんなゲームかと思って画面を見てみたら、どこかで見たことのあるゲームだった。そう、あのアイレムの「スパルタンX」だったんだよね、これが。ファミコンへ移植されたと思ったら、今度はMSXにだもんね。さすが人気ゲーム！

で、当然ゲームは、キミの操るトーマスが、Xの館の最上階に監禁されている恋人シルビアを救いだすというもの。途中出てくる敵もつかみ男、ナイフ投げ、小人などおなじみさんたち。各階の最後に出てくる棒術使い、ブーメラン投げを倒せば面クリア。で、最後の敵Xを倒してシルビアちゃんとハッピーエンド♡というぐあいにゲームを進めていくんだけど、じつはこれ、キー反応がイマイチ。キーボードが壊れるほどたたいても、シルビアを救えないんだ。誰かなんとかして!?

右のゲームマップのポスターを見てくれ。これはコナミのファミコン版『グーニーズ』の2、3ステージの画面だ。バラバラになっているこれらの画面は、実際のゲームではどうつながっているかな？　ワープガイコツ、ハシゴのところに、それぞれ①〜㉖までの番号がふってあるだろう。どれとどれがつながっているのか、たとえば①—⑧、⑨—⑱のように書いて、すべての関係を答えてくれ。

正解者の中から抽選で、写真のプレゼントが当るよ!!　どんどん応募してくれ。

プレゼント賞品

賞品	人数
グーニーズ（角川文庫）	20名
コナミ・オリジナルグッズ	
特製Tシャツ	30名
キャップ	20名
ウエスバック	20名

応募方法

官製ハガキに、①希望するプレゼント名、②答え、③住所、④氏名、⑤年齢、⑥職業（学校名）を書いて、〒160 東京都新宿区三栄町8番地　いかりビル2　コンプティーク編集部「クイズマップ」係宛に送ってください。

ウキウキ プレゼント情報

クイズマップの賞品にもあるコナミのオリジナルグッズ、いいだろう。なんとかしてでも欲しいなあ〜という人、じつはこれがなんとかなるんだよね。いま、コナミは「エンドレス・キャンペーン'86」っていうのをやってんだよね。コレ、何かっていうと、コナミのMSX、ファミコンの新製品（MSXはグーニーズ、ファミコンはツインビーから）をいま買うと、スピードくじの〝コスロットゲーム〟がついてきて、銀色部分をこすってラッキーKIDがでたら大当り！　キッズクラブに送れば、もれなくステキなプレゼントがもらえるんだ。また、ラッキーKIDがでなくても、リンゴの絵を集めれば、下のオリジナルグッズがもらえるというわけなのだ。

賞品	必要数
特製Tシャツ	リンゴ4個
キャップ	〃　6個
ウエスバック	〃　6個
トレーナー	〃　7個
ウォッチ（ペラ）	〃　8個
ヨットパーカー	〃　8個
ウインドブレーカー	〃　10個
スタジャン	〃　12個
ラジコンカー（限定100台）	〃　12個

封筒に得点分のカードを同封して、希望商品名と住所、氏名、年齢、身長を書いて、〒102 東京都千代田区九段南2－13－14　コナミ株式会社「キッズクラブ」係に送ればいいのだ。ドシドシ応募しようぜ。

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

BOYS諸君！　2月14日は何の日？……そう、お待っとさんの聖バレンタイン・デー!!　やったね♥
な、なぬ!?　でもオレは……だって。そんなキミにはこれを贈ろう。4人からのバレンタイン・キッス!!

♥4人の天使からキミに……愛×4

セイントフォー

跳ぶ、舞う、踊る、歌う……デビュー以来、いつも躍動感いっぱい、素敵なステージをボクたちに贈り続けてくれるセイントフォー。今、彼女たちから、スペシャル・メッセージが届いた──。

●撮影／星　朗

今朝　ぼくは
不思議な夢でめざめたよ
真っ白なドレス
翼のはえた4人の天使が
ぼくの部屋に
舞い降りて来たんだ
彼女たちは　ぼくの夢を
ひとつ　ひとつ
ひとつ　ひとつ
かなえて　帰っていった
これは　ただの夢？
それとも　正夢なの？
今日　ぼくは
とっても　いい気分
一日が　うまくいきそうで
4人の天使たち
また　明日も　ここへ……

地上に降りた天使たち
キミの夢も教えて……

セイントフォー年表

'83・4・11—4人の合宿生活が10畳ひと間の事務所の課長さん宅でスタート。厳しいレッスンが毎日続いた。「2ヵ月に一度の休みは始発電車で脱走しました(笑)」(幸恵)

'84・2・20—現在も下宿中の社長さん宅へ引っ越し。ジョギングが日課に。育ち盛りの4人は、「夜中にこっそり24時間スーパーへ行くこともありましたね」(範子)

'84・11・5—『不思議ＴＯＫＹＯシンデレラ』でデビュー！

⊖『太陽を抱きしめろ』は大ヒット！『ザ・ベストテン』(ＴＢＳ系)にも出演。

'84・11・17—映画『ザ・オーディション』公開！　共演は世良公則。

'85・2月—写真集の撮影のため、初のハワイへ。「寒くて、みんな体調をくずしちゃったんです。でもなぜか私だけ平気だったの」(沙織)

'85・3・16—初コンサートが東京・芝郵便貯金ホールで実現！　会場は興奮のるつぼに。4人の目に涙。

'85・8・17—東京・日比谷野音で初の野外コンサート。病気を押して舞台に立った幸恵に感動！

'85・8・20—続いて大阪城野外ステージ。完全燃焼の4人！

'85・11・13〜18—視聴率70％以上の西ドイツの国民的ＴＶ番組に出演のため渡独。「ドイツの人の鼻ってソーセージみたい！」(祐三子)

★'86・1月—メンバーそれぞれの出身地でのコンサートを終えたセイントフォーは、また新たな目標に向かって走り続ける。ＧＯ！

♥ホントのこと、しゃべっちゃおうよ！

3年前と比べて、4人とも180度変わっているよね…

「ネェ、私たちが初めて出会ってから、もう3年もたつんだね」（幸恵）

「そうだねえ。でも、私、ぜんぜんそんな気がしない。まだ半年くらいしかたっていないような感じがしちゃうなあ……」（範子）

「うん、でも3年前っていうと、祐三子なんかまだ15歳（笑）。あのころは、まだホント、あどけない顔してたわね。顔を見ると、3年たってるっていうのが、はっきりわかる（笑）」（沙織）

「もう！　みんなだって、まだ17歳くらいだったでしょう。みんな、180度くらい顔も性格も変わっていると思うよ、ダイナミックに（笑）」（祐三子）

「う～ん、そうかもね……（笑）」（幸恵）

「とくに変わったのは私だと思うよ。私って、すごく憶病で弱虫で、おどおどしていて、まるで猫みたいだったもん。それが映画に出たり、人前で歌ったり……。いまだに信じられないみたい。あのね、うちのお姉ちゃんは活発なの。だから近所の人は、『お姉さんが芸能界に入るならわかるけど、範ちゃんがねえ』って言ってた。これ、マジ！（笑）」（範子）

「私も自分で変わったと思うよ。この前、日記を読み返していたら、すごく感じたの。いま考えるとなんでもないことなのに、前の私はクヨクヨ悩んでいてね。なんで、こんなことで？　って感じ。私も成長したのかな（笑）」（沙織）

「デビューしてから、ホントいろんなことがあったもんね。いろいろな人に出会ったし、いろんなお仕事もやったし……。まわりのスタッフや、それにファンのみんなから、たくさん応援してもらって、それでここまで来れたんだよね。私たちの成長、みんなに感謝しなくっちゃ……」（幸恵）

「そう、そのとーり！（笑）」（祐三子）

「アハハ！　ところでさ、これまで4人でうまくやってこれた秘密ってなんだろうね？」（沙織）

「おっと、スルドイ質問！」（幸恵）

「それは、だれかが失敗しても、それを許してあげる広～い心でしょうね！」（範子）

「そのためには、お互いにガマンが必要でしたね。ハイハイ」（祐三子）

「だからね、『ケンカをもっとしなさい』って事務所の人によく言われたっけね。言いたいことを言えるようにならないと、ホントのチーム・ワークができないって」（幸恵）

「しかし、洋服、食べもの、音楽の好みが4人ともバラバラで、よく4人集まってやってきたって感じね」（範子）

「でも、それがセイントフォーの特長なんじゃない？　4人の個性が集まって、ひとつの集団っていう」（沙織）

「そうですね！　というわけで、セイントフォーは今年も燃えます!!」（幸恵）

「そう、そのとーり!!（笑）」（全員）

セイントフォー写真館

4人娘のちょっち照れるナァー、ポリポリの写真をロードショー大公開!!　レッツ！“バック・トウ・ザ・フューチャー”ってか!?

幸恵 Yukie

バレーボールとジュリーに熱中していました！

♥5才くらいまで人見知りの激しい子で両親を困らせたそうです。

中学時代はバレーボールに熱中してましたね。毎日毎日、暗くなるまでボールを追いかけたことがなつかしいですねー。なんと、市の代表になったこともあるんですよっ。すごいでしょ！　それで私はキャプテンを務めていたんですねえ。エッヘン！

そのころ、もうひとつ熱中していたのが沢田研二さん。お部屋にポスターをベタベタ貼ったりして、もう沢田研二命ってカンジでしたね。もち、いまでもファンです。

ザ・チャレンジ!!

なんてたって元気！ セイントフォーが限界にチャレンジ!!

4人前 ジャンボ・ラーメンに挑戦

みなさん、こんにちは！ 北風が吹きぬけてまいります、ここ、東京・銀座の裏路地のラーメン屋「時計台」において、まもなく壮絶なラーメン大食い激突マッチ20分１本勝負が行われようとしております！ さあ、過激な闘いが期待されます。ゴングだっ、カーン!!

協力／「時計台」東京都中央区銀座5-9-5 ☎03(571)2044

おーっと、巨大だっ!! 大どんぶりから、いまにもあふれだしそうな超巨大ラーメンの登場でありますっ。

「キャ~~~~~!!」その巨大さに、店内に響く４人の大悲鳴だあ。こーれは、いけません！ おっと、しかし範子選手、奇襲攻撃に出たぞっ!! いきなり、コショウ、酢をドバっとぶっかけました。これはスゴイ。そして一方、祐三子選手は……ダハ、余裕のＶサインだぞっと。幸恵、沙織の両選手も意を決したのか、豪快に巨大ラーメンにガブリつきました。いいぞ！（拍手）

さあ、というわけで５分、そして10分が経過であります。おっと、いまにもはきだしそう、苦しい幸恵選手。範子選手も思わず目がよってしまいましたっ！ 沙織選手もまだ弱冠(じゃっかん)の余裕をもちながらも、かなり苦しそう。し、しかしながら、ひとり、まだＶサインを出している選手がおります！ だれだ、だれだ!? お～っと、祐三子選手だあ!!

カンカン、カ～ン！ さあ、ここで無情にも試合終了のゴング!! 一等賞は、約半分＝２人前をたいらげた祐三子選手！

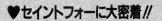
範子 Noriko

ちっちゃいころはこぼれそうな目をしてました

♥二人姉妹の妹です。子供のころは、こぼれそうなくらい大きな目をしていたんだって！ ホントかなあ!?

姉とはすごく仲が良くて、いっしょに写ってる写真が多いようですねっ。甘えん坊さんだから、いつも姉にベッタリ。姉にとっては、いい迷惑だったのかなあ……。そんなことないよ、ねっ！

いまもそうなんですけど、人前に出るのは苦手な子でしたね……。でも、右の写真なんかはしっかとアイドルしちゃってるでしょ！ 16歳のときの私です。この１年後に、私が芸能界に入るなんて、だれも思わなかったでしょうね……。

♥セイントフォーに大密着!!

乙女の香りにク〜ラクラ！

期待ワクワク、不安ドキドキ、わがコンプティークおじゃま虫軍団がセイントフォーのお部屋に潜入。行くぜぃ!!

セイントフォーのお部屋に潜入したんだぞっと

ヤッホー！ マジ、マジィ!? コンプティークの取材がセイントフォーのスケジュールボードにしっかと記入されていたよー。

9:00 起床
10:30 発声
11:00 出発
コンプティーク撮影
特集9ページ!?

まんざら、おじゃま虫でもないんだなーと、一方的に解釈したりして。ウレシー。

幸恵&範子の部屋　梅干しに情がうつってしまったの!!

♥最初のターゲットは幸恵と範子の部屋だっ。

ウハ！ やっぱり女の子のお部屋だね。きれいに片づいてるし、いい香りが漂よってるよー。いいなあ、いいなあ！

読書好きの幸恵が最近の愛読書にしているのが上の写真のもの。「伝記が好きなんですよ。とくにロック・スターや映画スターに興味ありますね。今度はジョン・レノンを読むつもり」

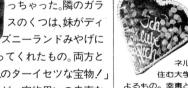
「右上の時計は、両親が結婚を記念して買ったものをもらっちゃった。隣のガラスのくつは、妹がディズニーランドみやげに買ってくれたもの。両方とも私のターイセツな宝物！」

なるほど、家族思いの幸恵ならではだねっ！

範子っつうたら梅干し、梅干しっつうたら範子ってな具合にすっかり有名になってしまったのが、範子の梅干し集め。「梅干しってひと言でいっても、いろんな種類があるんですよ。だから、いくら食べても飽きないの。でも、最近は情がうつっちゃってあんまし食べられないなあ」。そうですか、わしらは、見ているだけで生ツバが出てきてしまいました。

左の写真に注目！「まん中の死んだよーに眠っている猫がイジョーにかわゆいでしょ。これが私の宝物よ！」猫好きの範子は、このほかにも本やジクソーパズルもイッパイもってるよ。

♥左のハート形のお菓子は昨年ドイツに行ったときのおみやげ。これを持っているところがドイツの新聞に載った。右のパネルは近所に住む大学生の手によるもの。幸恵と範子がよく描けてるね。沙織&祐三子コンビのもあるよ。

沙織 Saori

兄とふたりで、海や山を走り回っていました

♥赤ちゃんのころは、いまのスリムな私からは想像できないほどまるまると太っていました。

思い出ですか？ よく兄とふたりで近くの海辺やレンゲ畑で遊びましたね。とっても仲のいい兄妹だったんですよっ。

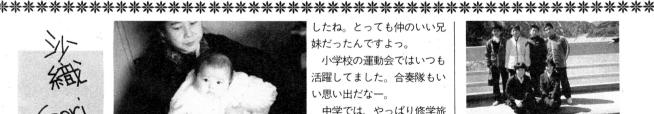
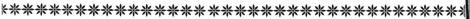
小学校の運動会ではいつも活躍してました。合奏隊もいい思い出だなー。

中学では、やっぱり修学旅行が最高の思い出になってます。男の子にもけっこう、もてたんですヨーな〜んちゃって！ へへ、ごめんなさい。

沙織＆祐三子の部屋

へんなことすると手錠(てじょう)かけるよ！

「沙織って、いろーんなもの持ってるでしょ。スヌーピーもそうだし、テープもロックから色モノまでねっ。私も対抗して何か集めようと思ってるんだけど……とりあえずザウルスくんを集めようかなあ」と祐三子。そういう祐三子が趣味として紹介してくれたのが、左の写真のマニキュア。まだまだこれからの努力を期待したいってかんじ(!?)。

ユニークな祐三子の宝物はなんと！ 手錠!! えーっ!? 「これホンモノなんだぞ。ミョーなことすると、エイッ！ 手錠かけちゃうからねえ」冗談で遊んでいたら、おじゃま虫軍団の手にガチャリ！ 祐三子代官さまー許してーっ!!

♥さあて、おつぎにおじゃま虫しちゃったのは、沙織と祐三子のお部屋です。ふたりはおそろいのスウェット・ウエアなんか着ちゃったりして、決まってるウ。しかし、スヌーピーだらけのお部屋だなあ。

上の写真は沙織が趣味で集めてる"カワユイ小物類"のブレスレットやブローチ、イヤリングなどなど。「この宝石箱も素敵でしょ。まだまだイーッパイ欲しいから、プレゼント受けつけてマース」と沙織。さすがセイントフォー1のしっかりムスメ！

右の写真の手紙の山は、ファンの方々や友人たちがくれたもの。「私にとっていちばんたいせつなのよ」。この沙織のやさしい心こそ、ファンや友人にとっては、なによりの宝物。手紙出そうぜ！

♥キャハハハ、変なの！ くつが洗たくバサミでつるしてあるゥ。「こうやるとくつが自然乾燥して足がムレないの」。セイントフォーの知恵袋・沙織の意見がとり入れられたワケ。沙織って、きっといいお嫁さんになれるよ、ウン。祐三子、すこしは見ならいなさいっ!?

祐三子 Yumiko

母と兄を頼りにしていた子供時代でした。

♥お母さんっ子で甘えん坊さんでした。いつも、お母さんの後ろをくっついてましたねー。

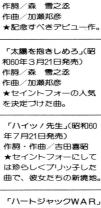
もうひとり、頼りにしていたのが、兄キです。2人兄妹ですから、仲がいいんですよ。遊び相手でもあり、恋人でもありました。そうですね、もし恋人つくるんだったら、お兄ちゃんみたいな人がいいなー。

小学校のときは楽しかったなあ。とくに4年生のときのクラスは全員仲良しでね。運動会では賞状をもらったんです。ずい分と会ってないけど、みんな元気かなあ。あいたいけど、恥ずかしいな。

セイントフォーから ドッキリ プレゼント

サイン色紙　10名	Tシャツ　5名
ビニールバッグ　5名	写真集　5名

♥セイントフォーからの熱きプレゼントが届いたぞっ。あて先は129ページを見よう！「欲しい〜」って書けば必ず当たるよ!?

DISCO GRAPHY

シングル	アルバム
「不思議TOKYOシンデレラ」(昭和59年11月5日発売) 作詞／森　雪之丞 作曲／加瀬邦彦 ★記念すべきデビュー作。	「ザ・オーディション」(昭和59年11月21日発売) 収録曲／恋気DEナマイ気、A-cup Scandal、恋愛☆ミステリー、未来聖女、断崖ほか全10曲。
「太陽を抱きしめろ」(昭和60年3月21日発売) 作詞／森　雪之丞 作曲／加瀬邦彦 ★セイントフォーの人気を決定づけた曲。	「ザ・オーディション」オリジナル・サウンドトラック盤（昭和59年12月5日発売）収録曲／不思議TOKYOシンデレラ、修平のテーマほか全10曲。
「ハイツ！先生」(昭和60年7月21日発売) 作詞・作曲／吉田喜昭 ★セイントフォーにしては珍らしくブリッ子した曲で、彼女たちの新境地。	「太陽を抱きしめろ」(昭和60年5月21日発売) 収録曲／夢に愛に恋、傷だらけのキックオフ、アメリカン・ドリーム、ファイアーほか全10曲。
「ハートジャックWAR」(昭和60年9月21日発売) 作詞／荒木とよひさ 作曲／佐藤　準 ★60年代ポップスのノリで評判を呼んだ曲。	「セイントフォーIII We're Saint Four」(昭和60年9月21日発売) 収録曲／ビートガール、Rock'n Roll Girl、♡急上昇ほか全9曲。
★コンパクトディスクとして、「セイントフォー　ベストヒット14」、「セイントフォーIII　We're Saint Four」がリリースされている。また、パイオニアからレーザーディスク「抱きしめて　セイントフォー」が大好評発売中だよ。	「ザ・ベスト・オブ・セイントフォー」(昭和60年11月21日発売) 収録曲／雨の予感、ミリオン聖裸、夢に愛に恋、少年は鳥になったほか全12曲。

夢は大きく、ふれ合いの輪をもっと広げたい……

いつも応援どうもありがとうございます。今年も昨年以上にファンの皆さんとふれあえるステージで最高にいい汗をかきたい……沙織

いつも応援ありがとう！ステージが私達の命…。これからももっとエキサイトして行きたい…。ステージでの生の私達を見て下さい。幸恵

今年は仲間の輪が世界中に広がって良い年だったと12月31日に言える様に。がんばるぞ皆さん！夢は大きく持ちましょう。のりこ

皆さん♡今年の祐三子を見ていて下さいお絶対に女の子らしい良い子になりますからネ 祐三子の前で舌の三ツ折りの話は×ですよ 祐三子

セイントフォーの全データをキミのパソコンに入力せよ！

●「アイドル・データバンク」では、毎月ひとりのアイドルを編集部が時間をかけて徹底的に取材し、その結果わかったいろんな特ダネ情報や㊙情報を公開している。そのアイドルのコの生いたち・経験に関することはもちろん、彼女の性格、いま考えていること、興味をもっていること、好きなもの、きらいなもの……などなど、貴重な情報でいっぱいだ。

つまり(と突然に本題に入る)、彼女（たち）が好きなキミ、興味をもっているキミにとっては、これらの情報はぜひとも、手持ちのパソコンにインプットして保存しなければならないものなのだ(と、編集部は信じている)。

そこで右のデータ。ＰＣ8801/mkⅡ/mkⅡＳＲ，ＰＣ9801Ｅ/Ｆ/Ｍ，FM-7/7718，Ｘ１シリーズ，ＭＳＸ(32ＫＲＡＭ）のどれかをもっている人は、ハガキに「アイドル・データバンクのプログラム・リスト希望」と書いて編集部まで送ってくれ。プログラムをあげるよ。このプログラムを使って右のデータを毎月うち込んでいくと、キミは、知りたいときに、知りたい情報だけをとりだしたり、新しい情報をどんどん増やしていったりすることもできるようになるんだ。

なお、このプログラムは来月号にはのせるから、待っていてくれてもいいよ。

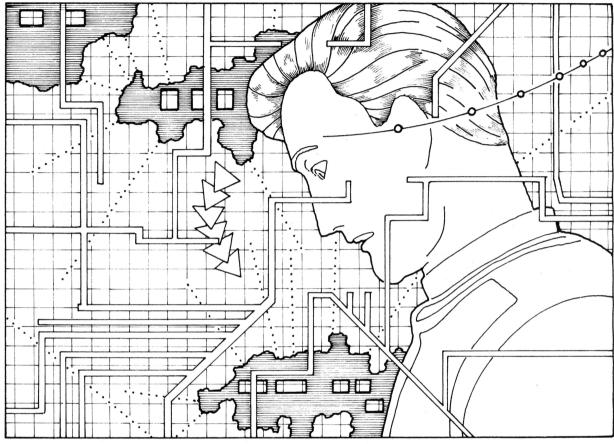
●セイントフォー・データ

	幸　恵
本名	鈴木幸恵
ニック・ネーム	Ｙｕｋｉｅ
生年月日	昭和41年５月15日
星座	おうし座
血液型	Ａ型
出身地	神奈川県相模原市
サイズ	身長159cm、体重47kg、バスト77cm、ウエスト58.5cm、ヒップ87cm、足の大きさ23cm
出身校	明大中野高校定時制（在学中）
趣味	読書
特技	バレーボール
家族構成	父、母、妹
デビューはいつ？	
ディスコ・グラフィ	★シングル─「不思議ＴＯＫＹＯシンデレラ」('84・「ザ・オーディション」（オリジナル・サウンドトラ
ＴＶドラマ出演歴	
ＣＭ出演歴	ハウス食品「とんがりコーン」、「ＪＡＷＡカレー」、
どんな性格	憶病者、ボーッとしてると言われる……
自分の体で好きな所	最近はあごが気に入ってますけど……写真によって……
自分の体できらいな所	手が小さすぎてイヤ
好きなファッション	清潔感があって、動きやすいものならなんでも！
好きなスポーツ	バレーボール
好きな動物	インコ
きらいな動物	バク
好きな音楽	Rockn' Roll、ポピュラー
好きなアーチスト	ティナ・ターナー、　最近はザ・レッド・ウォリアーズ
きらいなアーチスト	とくにいませんネー
好きな食べもの	焼肉大好き！
好きな絵	白・紺・ブルー
好きな絵	パッと思いつかないけれど、ほんものにちかい風景画
好きな場所	ステージ。今は学校も楽しい
尊敬する人	両親
理想の男のコ	まじめで、おもしろい人
きらいな男のコ	自分勝手な人
よくみるＴＶ	洋画
好きな映画	プロジェクトＡ
旅行したい国	ブロードウェイ（アメリカ）
占いを信じるか？	すぐ忘れるぐらいだから、あまり気にしない
初恋はいつ？	小学校３年生のとき
いちばん大切にしているもの	自分をたいせつにしていきたい（相手をたいせつにするために）
愛読書	ミュージシャンの本を読みあさってるところです
ライバルはだれ？	４人がお互いに刺激し合っていきたい
弾ける楽器	ギターを少々
欲しいもの	スリムなボディがあれば何もいらない……
キスの経験	ありませんのヨ
チカンにあったことある？	高校１年のとき、満員電車通学だったので……
結婚は何歳のときにしたい？	30歳までにはなんとか
コンピュータをどう思う？	わけのわからない物体

範子	沙織	祐三子
浜田範子	岩間沙織	板谷祐三子
のりこ、のん、のり、のりたま	さおちゃん	ゆみち
昭和40年2月22日	昭和40年7月7日	昭和43年3月5日
うお座	かに座	うお座
A型	O型	A型
埼玉県蓮田市	神奈川県横須賀市	神奈川県茅ヶ崎市
身長158cm、体重43kg、バスト78.5cm、ウエスト58.5cm、ヒップ84cm、足の大きさ22.5cm	身長156cm、体重43kg、バスト77cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm、足の大きさ23cm	身長154cm、体重42kg、バスト78.5cm、ウエスト58.5cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm
十文字女子高等学校	北鎌倉女子学園	まだ現役の高校生です
梅ぼし集め	音楽鑑賞	決まってないです
多少失敗もあるけれど、宙返り	ローラースケート、マッサージ	とくにないです
父、母、姉、（チビ猫）	父、母、兄	両親と兄がいます
昭和59年11月5日		
11・5)、「太陽を抱きしめろ」('85・3・21)、「ハイッ！　先生」('85・7・21)、「ハートジャックＷＡＲ」('85・9・21) ★アルバムー「ザ・オーディション」('84・11・21)、ック盤)('84・12・5)、「太陽を抱きしめろ」('85・5・21)、「セイントフォーIII　We' Saint Four」('85・9・21)、「ザ・ベスト・オブ・セイントフォー」('85・11・21)		
なし		
「たまごにグー」		
インコのようにピーピーいってるときもあれば、借りてきた猫のようなときもある。いろいろです。でも気が弱いナ………	根は明るいのにそれをおもてに出さない暗い性格？	ヘンなの
ヘラのような手	目	手のひらにある、ほくろさん
すぐうちまたになってしまう脚	別になし	すぐこってしまう肩
シンプルな洋服が好きです	清潔さがあればなんでも……	自分に似合ってくれるファッション
踊っているのが、いちばん好き	ローラースケート	テニス
ネコ、トラ、ライオン	イヌとクマ	とくに決まっていません
シマウマ	とくにいません	動物らしくない動物（例しゃべるオウム）
セイントフォー・ソングが好き。ニューミュージックも好きです	ニューミュージック、ロック	聞いたとき〝好きだナ……〟って思ったら好き
八神純子さん	たくさんいて書ききれません！	とくにいない
とくにいません	とくにいません	とくにいない
梅ぼし	パパイヤ	あずき、わらびもち
サーモンピンク、白、黒、紺	ペパーミントグリーン、オレンジ	赤、白、紺
お父さんが描く絵	風景画、ムンクの〝不安の叫び〟にはなぜかひきつけられます	吉田まゆみさんの絵
人がいない静かなところ	静かなところ、または極端ににぎやかなところ	実家の応接間
両親	とくにいません	すごいナ、えらいナって思える人みんな（両親はもちろんです）
思いやりのある人、いっしょにいて安心できる人	夢をもっていて自由に生きている人	片岡鶴太郎さん
身勝手な人	意志の弱い人	はっきりしない人、いじいじした人
ドラマ（サスペンスもの）	ドラマ、映画	あんまり見ない
ザ・オーディション、サンタクロース	角川映画もの	とくにない
だれもいない島国	アフリカ	世界中……
信じます	信じます	当たったときだけ信じちゃいます
幼稚園のとき	小学校6年生のとき	中2のころかナ……
セイントフォーの仲間は、みんなたいせつ	ファンと友だちから来る手紙	家族（とくにお母さん）
平岩弓枝さんの本	推理小説、紀行文	mimi
いまは自分自身	自分たちのうえにいる人たちすべて	自分
ピアノ、トランペット	ピアノ	ピアノをちょっと
セイントフォーの仲間の輪をひろげたい。仲間がもっとほしい	健康な髪の毛	電子レンジとオーブントースター
うちの猫とあります	な、なんなんでしょう、この質問は？	ない
電車の中で何回か	あります	ない
25歳までには……	30歳までには……	相手がみつかったら
便利だと思うけれど、私にはとても使えそうにないみたい	こわいと思う	えらいやつ

♥セイントフォー大特集はどうだったかな？　さて次号は、いよいよお待たせ！　とびっきりのお嬢さま、南野陽子ちゃんの登場だ。陽子ちゃんの魅力を360度丸かじり大解剖！　㊙スペシャル・プレゼントも待機中だよ。お楽しみにねっ!!

原作/エイリーン・バックホルツ/ルース・グリック　翻訳/大出　健

スペース・アタック

連載第3回「エイリアンの通信文を解読せよ!」

キミはコンピュータのプロフェッショナルとして、ACTのメンバーに選ばれ、悪のテロ集団BRUTEの魔の手から宇宙ステーションを守るため、RODE01に派遣された。しかし、RODE01にはすでに侵入者がいた！　仲間のマクロンがそいつに殺されようとしたのだ。キミは寸前のところで彼を助けだし、彼の指示により通信解読を始めたのだが……

対応機種
ＰＣ—60・66・80・88・98シリーズ、ＦＭシリーズ、Ｘ１シリーズ、ＭＺシリーズ、ＭＳＸ、セガ、ファミコン

第１日PM9：00

キミを自分の部屋に案内すると、ギャレティ大尉はすぐに、ＡＣＴのメンバー全員を呼び集めた。

「せまいけど我慢してくれ。安心して話せる場所はここしかないんだ」

キミは小さな部屋を見まわした。グレース大佐とティンカーは、船外に出るため、すでにかさばった宇宙服姿になっている。まるで、どこかのタイヤ会社のマスコット人形みたいだ。腰を曲げることができないので、２人は大尉の簡易ベットの端につかまっている。プロフェッサー・ローウェルと大尉は机の上にすわっている。

「いったい、なにが起こったのか、正確に話してちょうだい」大佐が切りだした。マスコット人形が事務的なロ

〈注意〉セガはベーシック・レベル２は使用不可。ファミリーコンピュータは112ページを見てください。

調でしゃべるなんて、奇妙な感じだ。

キミが話しだそうとしたとき、ギャレティ大尉が手を上げて、それを制した。「すぐにもキミの話を聞きたいのはやまやまだが、その前に食事にしよう。きみたちはＲＯＤＥＯ１に来て15時間にもなるのに、まだ何にも食べていないんだ」

そう言われてみれば、たしかにそうだ。キミは急に空腹をおぼえた。

「何があるんですか？　ボクはチリソース入りのホットドックでいいんですけど」ティンカーが言った。

ギャレティ大尉はニャッと笑って、壁の一画を押した。すると小さな窓が開いて、コンピュータのキーボードが現れた。「ステーキでもベークト・ポテトでも、なんでもこれで注文できるんだ」

「ステーキにベークト・ポテトだって！　すごい。チリ・ドックはキャンセルだ」ティンカーが叫んだ。

「早合点はこまる。いまはそんな手のかかるものを作っているヒマはないんだ」

大尉はそう言うと、キーボードを叩いた。わずか数秒で、小さなふたのついた容器がキーボードの下にある窓口に現れた。

チーズバーガーかな、それともアイスクリームかな。キミの期待はふくらんだ。だが、大尉がかっこうつけてさっとふたをとったとたん、キミの期待は無残にしぼんだ。容器の中に入っていたのは、ひとかたまりの宇宙食だったのだ。

「これが食事？」ティンカーが泣き声をだした。

「いったい、なにを期待していたの？」大佐が言った。「いまは非常食をとる時間しかないのよ。でも、これの味は保証つきよ。以前にＮＡＳＡのロバーツ基地で試したことがあるの」

プロフェッサー・ローウェルが手をのばして、黄色のひとつぶをとった。しばらく眺めてから、彼女は口に放りこんで、かみはじめた。

「なかなかのものよ。レモンの味がするわ」

キミは赤いのを選んだ――プラムの味がする。

「かさがないので長い期間はむりだが、短期間ならこれで十分だ。ビタミンもミネラルも豊富だし、もちろん熱量は申しぶんない」ギャレティ大尉が言った。

食事はあっというまに終了した。グレース大佐が早速、切りだした。「さあ、オリオン、ドクター・マクロンに何が起こったのか話して」

キミの話が終わると、大尉が首を振りながら言った。「そいつが我々の乗組員の一員とは、とても信じられん。ＲＯＤＥＯ１のメンバーはえりぬきなんだ」

「そうよ。オリオン、あなたはそいつの顔を覚えている？」グレース大佐がきいた。

キミはそいつの顔の特徴を思い浮かべた。だが、なにも目立ったところは思いだせなかった。「まったく平凡な顔つきだったんだ。でも、もう一度見れば、そいつだということはわかるかもしれない」

「わかった。じゃあ、乗組員の全員の顔を大型スクリーンに映しだして見てもらおう」大尉の言葉が終わらないうちに、頭上の銀河の地図がするすると横にすべり、巨大なディスプレイ・スクリーンが現れた。そして、ジェームズ・エイブル軍曹の横顔と真正面から見た顔が、スクリーンに映しだされた。

「ちがう、つぎだ」キミは言った。

乗組員全員の顔をチェックするのに、何分もかからなかったが、見覚えのある顔はひとつとしてなかった。「わからない。あいつの顔は、いま見たなかにはないんだ」キミはつぶやいた。

「キミのまちがいでもないだろう。たぶん、外部からの侵入者がいるんだ。だが、我々に知られずに、どうしてもぐりこめたんだろう？」

気味の悪い沈黙が広がった。「乗組員に変装したエイリアンがこの中にいるというの？」プロフェッサー・ローウェルが言った。

「そうかもしれん。第３次警備手段を構じよう」大尉が彼女のほうに向きなおって言った。

「どういうことですか？」ティンカーが質問した。

「みんなが特別の認識バッチをつけるんだ。警戒網の一画を通ると、自動的にチェックされる。怪しい奴が通ればすぐにわかる」

そのとき、スクリーンの上部で赤ランプが点滅した。

「なんだ？」大尉が机上のボタンを押して尋ねた。

医者の顔がスクリーンに現れた。「大尉、ドクター・マクロンが意識を回復しました。オリオンを呼んでいます」

その言葉にみんなほっと胸をなでおろした。グレース大佐がキミを見て早速言った。「なにをにやっているの？早く病室へ行きなさい」

「はい、大佐！」キミはすぐに部屋から出てゆきかけて、病室がどこか、きいてなかったことに気づいた。「大尉、船内の地図を持っていませんか？」

「もっと前に気づくべきだった。こういうのがあるんだ。我々乗組員は船内をよく知っているんで、ずっと使ってなかったんだが」大尉はキミにプラスチック製の円盤状のものを手渡した。

「これはなんですか」ティンカーがキミの手から円盤をひったくるようにしてきいた。

「船内の地図だ」大尉は答えて、ACTの全員に1枚ずつ円盤を配った。

「はずかしいんですけど、これはどうやって使うんですか」プロフェッサー・ローウェルが質問した。

「きみたち全員は、宇宙時計を配られているだろうね？」

全員がうなずくと大尉はつづけた。

「その時計にある#のボタンを押すと、円盤が作動する。そしてきみたちの位置を確認して、明かりでいまいる場所を知らせる。船内のおもな部屋の名前はアルファベット順に円盤のふちのまわりに書いてある。行きたい場所のボタンを押せば、きみたちの現在位置からそこえたどりつくまでの道順が明かりで示されるんだ」

「すごい！」ティンカーが感嘆の声をあげた。「ところで、アストロ玩具でこれを売りだすことはできませんかね」

「可能性はゼロ以下だな。ほかに質問は？」大尉はすげなく答えた。

円盤を手にして、キミは病室へ急いだ。便利な器具のおかげで、キミはやすやすとたどりついた。

ドクター・マクロンは白い部屋の中の細長いベッドの上に横たわっていた。頭に大きな包帯を巻き、顔は青ざめている。博士が身動きすると、ベッドがゴボゴボと音を立てたので、キミはびっくりした。

「ウォーター・ベッドなんです。いちばん楽に寝られるし、体温と同じ温度に保つことも簡単なんです」医者が説明した。

「オリオン、きみか？」老博士は目をしばたきながら尋ねた。

「そうですよ。ここにいます」

「わしを助けてくれてありがとう」

キミはとっさになんと答えたらいいか、わからなかった。「どういたしまして」なんていのもおかしいので、キミはただあいまいに「いや」と答えた。

「きみには、やってもらわなけりゃならんことがある」老人はつぶやいた。

キミはよく聞きとるために、耳を博士の顔のそばによせた。「あのエイリアンの通信だが……」

「あの通信がどうしたのですか」

「あいつをキミに解読してもらわなけりゃならん」

キミはびっくりして目を見ひらいた。「ボクは初級スペイン語の試験も受からなかったんですよ。どうして、そんなことがボクにできるんです？」

老博士はためいきをついて目をとじ、力をふりしぼるようにして言った。

「頻度分析をするんだ……」そこまで言うと、博士は意識を失うように眠りこんでしまった。キミは手を差しだして博士の肩をゆすろうとしたが、医者がそれをとめた。

「あれで最大限の努力です。静かに寝かせてやらなければ、いけません」

「でも、ボクひとりじゃ、いま博士が言ったことなど、とてもできませんよ」

「もう、キミひとりでやらなければなりません。これ以上博士にむりをさせると、回復は保証できませんよ」

医者の言葉はもっともだった。キミがやるしかない。だが、もしそれができなかったとしたら……。

キミはいままでに学んだこともない学科の最終試験を受けるような気持だった。ドクター・マクロンは、エイリアンの通信の解読をキミにまかせれば、なんとかやってくれるにちがいないと思ったのだろう。だが、キミにはまったく自信がなかった。

「じゃあ、いいですね」医者はそう言うと、引きだしをあけて、厚さ30センチもある紙のたばを取りだした。「これが、ドクター・マクロンが持っていた紙のたばです」

キミはこれを見て、すぐさまひとりではどうにもならないとさとった。

「インターコムを使わせてもらえますか」

「もちろんです。どうぞ」

キミはギャレティ大尉を呼びだして、事情を説明した。

「いまＡＣＴのメンバーで手があいているのは、プロフェッサー・ローウェルだけだ。彼女でいいかな？」

「すぐ、こちらによこしてください」たとえ魔女の手があいていると聞いたとしても、キミは喜んで、ほうきに乗って来てくれとたのんだだろう。

「もうひとり、護衛のために武装した乗組員を派遣しよう」大尉がつけ加えた。

キミは負傷した老博士を見やった。博士を救ったときは無我夢中だったのだ。大尉の言葉を聞いて、キミはあらためて、自分も危険にさらされているのだと、思いしらされた。

「その通信文には、きっと重要な鍵が隠されているにちがいない」大尉はつづけた。「いまは、きみたち２人だけが我々のたよりなんだ」

そのとき、ドアが開いて、ローウェルと護衛の武装した乗組員が顔を出した。天文学者の顔色はすぐれない。

キミは紙たばの半分を彼女に手渡し、２人は護衛について、メディア・センターにむかった。

「それで、わたしになにをしろというの？」机の上に紙たばを置くなり、彼女がきいた。

「ドクター・マクロンは頻度(ひんど)分析をしろといったんだよ」

「頻度分析で、どの数字がいちばん多く出てくるか調べて、通信文に含まれているパターンを捜せというわけね」

「そうなんだ。きみはこんな作業を、前にしたことがあるかい？」期待をこめてキミは尋ねた。

「大学で統計学をとったことがあるわ。でも、もうかなりさびついてるわね」

「ボクほどじゃなさそうだな」キミはつぶやき、少なくとも多少のやり方を心得ている味方を得たので、うれしくなった。

彼女は10分ほど使って、頻度分析のふつうのやり方を説明した。「でも、わたしには、これをコンピュータにやらせることはできないわ」

「それは、ボクにまかせてくれ。キミは適当と思う通信文のサンプルを選び出してくれればいい」

「これがいいと思うわ」彼女はそういって、以下のサンプルを示した。

```
66, 82, 85, 84, 69
49, 182,215,32, 66
82, 85, 84, 69, 32
50, 205,32, 66, 82
85, 84, 69, 32, 162
187,184,190,221,166
32, 188,222,175,186
179,190,214,163,23
187,222,165,203,222
175,184,222,23, 32
66, 82, 85, 84, 69
0, 0, 0, 0, 0
```

キミはサンプル・データを選ぶほうに自分がまわり、コンピュータのプログラムを書くほうを彼女にまかせたかった。だが、彼女はコンピュータの知識がまったくないのだ。

キミはためいきをつき、仕事にとりかかった。30分もすると、やっとプログラムが完成した。これでいいかどうかは、試してみるしかない。

〔以下のプログラムは、エイリアンの通信文の中に、どの数字がいちばん多く現れるかを計算するものだ。だが、オリオンはあわてていたため、プログラムにあやまりをおかした。このプログラムをインプットしてＲＵＮさせてみよう。あやまりはすぐにわかるはずだ——このさいデータを全部入力する必要はない。最初の３～４行と最後の0,0,0,0,0,だけで十分。いったい、どこがおかしいのだろう？　キミの課題はこのプログラムのデバグをすることだ〕

（プログラム５）

```
10  DIM F (223), Q(5)
20  PRINT "1ギョウズツ  イレヨ"
30  PRINT "コンマデ  セイカクニ
    クギルコト"
40  PRINT "オワリナラ  0,0,0,0,0,
    ヲ  イレヨ"
50  INPUT  Q(1), Q(2), Q(3),
    Q(4), Q(5)
60  IF  Q(1)=0  THEN GOTO 110
70  FOR  I=1  TO  5
80  F(Q(I))=F(Q(I))+1
90  NEXT  I
100 GOTO  20
110 FOR  K=1  TO  223
120 J=J+1
130 IF  J<18  THEN GOTO 160
140 INPUT "ツヅキハ  リターンキ
    ーヲ  オセ"; L$
150 J=0
160 PRINT"#";K,"ガ";F(1);"カイ"
170 NEXT  K
180 END
```

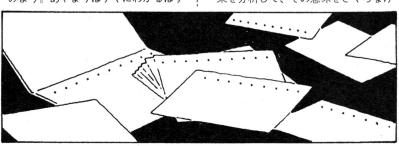
キミはデータを入力してディスプレイをながめた。どうしてみんな、結果が０になってしまうのだろ？

「なにか、まずいことがあるの？」プロフェッサーがきいた。

「どこかにバグがあるんだ。手なおししなくちゃ」

注意してプログラム調べてみると、まちがいはすぐにわかった。

〔プログラムを直し、今度は全部のデータを入力してみよう〕

やれやれ、やっと成功だ。だが、まだこれは第一歩にすぎない。今度は結果を分析して、その意味をさぐらなけ

ればならないのだ。

「ドクター・マククロンは、なぜ頻度分析をしろと言ったんだろうね？」キミはプロフェッサー・ローウェルにむかって言った。

「なにかのパターンを見つけてほしいということだと思うわ」

キミたち２人はプリントアウトした結果を机の上に広げ、中味を検討しはじめた。しばらくはなにもわからなかったが、やがて、あるパターンがあることが見えてきた。66、82、85、84、69という数字が、最もひんぱんに使われ、しかもよく見ると、この順序でくりかえし使われているのだ。

「なにか重要な言葉をあらわしているんだと思うわ」プロフェッサー・ローウェルが言った。

キミはうなずき、あらためて数字の列をながめた。どこかで見たことがあるような気がするのだが……。キミは夢中になって考えこんでいたので、机の上にあったコンピュータ・マニュアルをとじこんだルーズリーフを、腕ではらい落としたことに気づかなかった。ルーズリーフはバサッという音を立て、ショックでとじているスプリングがはずれた。マニュアルのページが床にばらまかれた。キミは声にならない声を出して、それを拾い集めにかかった。そのとき、なにげなく拾いあげた１枚の紙きれに、キミの目はすいつけられた。

「なんてことだ！」

「どうしたの？」

「アスキーなんだ」キミは思わず大声で叫んだ。「アスキー・コードなんだ」

「アスキーって、だれのこと？」

「ひとの名前じゃない。コードの名前なんだ。アスキー・コードというのは、コンピュータで使う文字や記号などのキャラクタを数字であらわしたものなんだ」(表を参照)

プロフェッサー・ローウェルはその意味を理解して、目を輝かした。

「そのアスキー・ナンバーとこの数字とをつき合わせれば、通信文の意味がわかるというのね！」

「大発見だ。さっそく、この一連のくりかえしの数字の列を文字になおしてみよう。最初は66。これはＢだ。つぎは82」

「それはＲよ」

つぎつぎと残りの数字が解読されたとき、キミは喜ぶべきことなのか、それとも悲しむべきことなのか、わけのわからない気持だった。

「なんてこと！　これはＢＲＵＴＥよ！」プロフェッサー・ローウェルが大声を出した。

（つづく）

アスキーコード表の一部

※10進数

A	65	H	72	O	79	V	86
B	66	I	73	P	80	W	87
C	67	J	74	Q	81	X	88
D	68	K	75	R	82	Y	89
E	69	L	76	S	83	Z	90
F	70	M	77	T	84		
G	71	N	78	U	85		

〈ファミリーコンピュータ 用〉

ファミリーコンピュータの人は、111ページのデータとプログラムはつぎのようにしてください。

```
66, 82, 85, 84, 69
49, 101,134,32, 66
82, 85, 84, 69, 32
50, 124,32, 66, 82
85, 84, 69, 32, 91
106,103,109,140,141
32, 157,150,105,98
109,133,93, 95, 156
32, 167,150,153,45
66, 82, 85, 84, 69
0,  0,  0,  0,  0
```

●差しかえ行

```
90 NEXT
170 NEXT
```

なお、これまでの１月、２月号においても、ファミリーコンピュータでは一部プログラムを変えなければなりませんでした。差しかえ行はつぎのとおりです。

●プログラム①（１月号）

```
60 NEXT
```

●プログラム②（１月号）

```
70 NEXT
```

●プログラム③（２月号）

```
60 NEXT
```

プログラムの説明と答え

このプログラムは、頻度分析のプログラム。ようするに、５つの数字を一組として入力されたものを、１から223までのそれぞれの数字ごとに、その数字が何回入力されたかをあらわすプログラムなのだ。これによって、もっとも多く入力された数字がどれであるかがわかるのだ。

バグは160行にある。F(1)だと１を入力した回数が、すべての数字の回数になってしまう。この行160PRINT"＃";K,"ガ";F(K);"カイ"が正解。

このようにプログラムをなおし、もう一度データを入力しよう。すると、66、82、85、84、69がもっとも多くでてきていることがわかる。それもデータをもう一度見ると、同じ順ででている。これをASCコード表の10進数の数字に照らし合わせてみると、なんとＢＲＵＴＥとなるのだ。

また、ほかのデータの数字もASCIIコード表で照らし合わせてみよう。そして、それをBRUTEという文字をぬいて読んでみると、なんとＢＲＵＴＥの仲間が別の仲間に送ってきたメッセージではないか！　それも、その内容は恐ろしい予感をさせるものだ……

イラスト／ひさうちみちお

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その8 先江 進

CHARLIE

今回は、いつもと趣きをかえて、誌上体験アドベンチャーのショートショート特集です。バラエティに富んでいて、長編のとはひと味違う面白さがあるはずだ。正解とともにバリエーションの作り方も書いてあるので、自分でもAVGショートショートを創作してみようという人には、考え方の勉強になると思うよ。

ショートショート特集

第1話 悪魔の城

誘拐されたプリシラ姫が、悪魔の城に閉じこめられている。ボクは姫を助けに、城のふもとまでやってきた。城のてっぺんの窓から、プリシラ姫の姿が見えた。城に入るにも入れない。よじ登ることもできない。しかし、待てよ。そうだ、まえにひろった魔法の薬があるではないか。ボクは薬を飲んだ。な、なんと、背中から大きな羽根がはえてくるぞ。ボクはワシに変身したのです。それっ、姫を助けに城へ飛びたて。バタバタッ、しかし城のてっぺんにつく寸前に、ボクは墜落してしまった。死ぬ直前のかすんだ目には、ボクの体が人間にもどっているのがわかった。なぜ失敗したんだろう。なぜ……とあえぎながら、ボクは死んだ。

さて正解は？

薬を飲んだあと、さらに

──○○○○　○○❶

というコマンドが必要だったんだよ。

第2話　非常階段

追いつめられたハーディーは、とうとう屋上まできてしまった。すぐ近くまで追っ手がせまっている。ふと見ると、非常階段がある。「あそこからおりよう」と、いそいで非常階段をおりてゆく。5階まできたとき、追っ手は7階あたりをおりている。ところが下から別の追っ手があがってくるではないか。やばい。はさみうちだ。だが待てよ。5階に通じるドアがあるぞ。
さて正解は？
──ドアヲ　アケル
　ＯＫ。ドアが開いた。
　ここで、
──ドアニ　ハイル
としたのでは、けっきょく5階でつかまってしまうのだ。ここでは、
──○○○　○○○○❷
とすれば、追っ手をうまくまくことができるのだよ。

第3話　ピストル

壺の中にピストルがある。壺は動かせない。手を中へ入れてピストルをつかみ、ぬき出そうとしたが、つかえてとれない。どうすればピストルがとれるかな。
さて正解は？
──テヲ　ツボニ　イレル
──○○○○○　○○❸
──○○○○○　○○❹
・ＯＫ。キミはピストルを入手した。

第4話　おかしな国のマリー

おかしな国を探険したマリーは、風船の木の所へやってきました。空を見ると、クマの人形ベアーの右足が、空をフワフワただよっています。それをとれば、ベアーの体は全部そろって、このゲームも完了するはずです。
──フーセンヲ　トル
ゆっくりとマリーは風船に引きあげられてゆきます。どんどん舞いあがるマリー。でもベアーの足にとどくまえに、いじわる鳥が飛んできて、風船を突っつきました。パーン！　ものすごい破裂音がしたために、いじわる鳥は気絶して、まっさかさまに落ちてゆきました。マリーのほうは、スカートがふくらんで無事に着陸したのですが、ベアーの右足はとれませんでした。
　さて正解は？
　風船の木の所で、
──○○○○○　○○○❺
とすれば鳥をやっつけられるのだよ。

第5話 体内殺人

某国の秘密保安局ABCは、人間の体をハエぐらい小さくできる薬を開発した。それにより、極小化された人間を人の体の中にもぐりこませ、人体内からの殺人を可能とした。キミは、ABCの一員であり、暗殺司令を受けた。標的は、長らく殺人の容疑で世間を騒がせながら、いまだ有罪の確定していないMr.ミウラ。極小人間となり、超小型爆弾を持って、キミはMr.ミウラの寝室に忍びこんだ。めざすはMr.ミウラの虫垂。そこへ時限爆弾を仕掛け、いかにも虫垂炎で虫垂が爆発したように、仕組むのだ。キミは虫垂の入り口までやってきた。ところがキミの体の動きに刺激されたのか、くだりぎみのMr.ミウラのおなかが、ゴロゴロといいだした。やばい。大腸をアレが下ってくるぞ。もたもたしてると、外へおし出されてしまう。

さて正解は？

――〇〇〇〇〇〇　〇〇〇❻

するとアレは、勢いよくキミの頭上を通過していった。

第6話 タクシードライバー

トムソンは、タクシー会社に入っての1日目、先輩と車に同乗して、ロスの道をいかにロスを少なく走るかを教わっていた。つぎの目的地は、サニー通りにあるショッピングセンター。いまコードウェル街を南から北に走り、サニー通りとの交差点までやってきた。西にはショッピングセンター、北にはデニーズが見える。この交差点を西に曲がればすぐに目的地なのだが、標識は左折禁止になっている。

さて正解は？

――キタへ　ユク

――〇〇〇〇〇　〇〇〇❼

――〇〇〇〇〇　〇〇❽

――ミナミへ　ユク

――ニシへ　ユク

と、これでショッピングセンターの前に出られたのだ。なお、いったん北へ行ってからすぐ南へもどると、パトカーにつかまるので注意。この道はUターン禁止なのだ。

第7話 つり橋

谷を渡るには、どうしてもこのつり橋を渡るしかないらしい。ジョンがつり橋を渡り始めると、向こう側からトラがこちらに進んでくる。さらにつり橋の中央に進むと、トラもすぐ近くまで進んできた。ジョンは手に剣を持っている。

――トラト　タタカウ

ジョンが剣で切りかかると、トラも飛びかかってくる。その勢いで、つり橋の弱くなっていたロープが切れた。急に足元が傾いた。ジョンもトラも谷に落ちてしまった。ゲームセット。

さて正解は？

つり橋の中央まできたとき、

――〇〇〇〇　〇〇〇〇（宿題A）❾

――〇〇〇〇　〇〇❿

とすれば、じゃまトラを排除できるのだ。

ブラインド・コマンドの正解とバリエーション

悪魔の城

❶クスリヲ　ノム

薬の量がたりなくて、完全に鳥に変身してなかったわけ。しかし、調子にのって薬を飲み過ぎると、なかなか人間にもどれなくて、あとで困るので要注意。

このトリックのバリエーションしては、薬を2種類飲まなければ鳥になれないとか、いっぺんに飲むと強すぎて死んじゃうけれど、少しずつ間をおいて飲むとよい、などというのが考えられる。いろいろな薬があって、中には毒になる薬が混じっていたりして、目的の薬を選ぶのに、犬かなにかに飲ませてテストする、なんていうのも面白いね。

非常階段

❷ドアニ　カクレル

ドアが開いているから、このような状況では、ドアの中に入ったと思うのが当然。このようなだまし方を手品の用語でミスディレクションという。左手でやっていることに注意を集め、そのじつ右手で秘密の動作をやるといった、相手の注意をそらす戦術のことだ。

このトリックのバリエーションとしては、相手がドアの中に入ったあと、ドアを閉じて鍵をかけてしまい、時間をかせぐとか、そのまま下へ逃げたのでは、しばらくしてまたつかまってしまうので、あえていったん屋上にあがって、相手が建物の外を捜し、そのうちいなくなるのを待つ、などという筋書きも考えられる。

ピストル

❸ピストルヲ　トル
❹ピストルヲ　ウツ

これで壺が割れて、ピストルが入手できるというわけ。

おかしな国のマリー

❺フウセンヲ　ハズス

その風船を鳥が割って、鳥が気絶する。そろあと風船につかまって舞いあがり、ベアーの足をとればよい。おりるにはどうすればよいかって？　スカートが広がるんだから、ただフウセンヲ　ハナスでいいんだよ。

私のアドベンチャー作家としての頭脳は、すぐに問題をむずかしくしたり、おかしくしたりすることを考えちゃうのだ。たとえば、いじわる鳥がなん羽もいて、ひとつ風船をはずしただけではだめで、どんどん風船をはずしてゆき、それをつぎからつぎへ鳥が割って気絶してゆく。そのうち風船をはずしても、風船はそのままずっと空高く舞いあがってゆく。それでもう鳥がいないことがわかるので、そこで風船をとって空にあがってゆく。とまあいろんなことが考えられるわけだ。

体内殺人

❻チュウスイニ　ハイル

ハイルっていうのをニゲルでもいい。ニュアンスとしては、逃げるっていうほうが感じがでているね。

ところでこの手のゲームが本当に作れるかもしれないね。大腸菌と戦ったり、臓器の迷路の中で迷ったり、なんとなく汚ないＡＶＧになりそう。あるときは、鼻をつまんでいないといけないとかね。

タクシードライバー

❼デニーズニ　ハイル
❽デニーズヲ　デル

実際こんなことをタクシーの運転手はやらないだろうけれど、ＡＶＧではマジな答えだけを求めたのじゃ面白くない。かといってふざけたものばかりでも、プレーしているうちに、ばかばかしくなってくる。マジとジョークが適度にミックスされたゲームがよろしいようで。

つり橋

❾これが今回の宿題Ａ
❿ロープヲ　キル

おかしな国のマリーでもそうだったけど、表示された文章の中に方法そのものが書かれている場合もある。作者としてはそれに気づかせたくないから、この例のように、それをやると、プレーヤーも死んじゃうようにしたりする。このようにひとつの現象にもうひとつの現象をだぶらせて、それを気づきにくいようにすることを、手品用語で、カモフラージュという。手品は手品師と観客の心理的な戦いだとすれば、ＡＶＧは、作者とプレーヤーの心理的戦いだといえる。

宿題の応募方法

宿題Ａは、ブラインドコマンド❾を答えてもらうもの。宿題Ｂは、どんな題材でもよいから、今回のようなショートショートの問題を創作してもらうもの。今回の問題のバリエーションでもかまいません。Ａ、Ｂいずれも答や作品とともに、住所、氏名、年齢をおわすれなく。コンプティークやこの誌上体験アドベンチャーについての感想をそえてくれればなおけっこうです。

宿題Ａの正解者、宿題Ｂの応募者より抽選であわせて10名、コンプティーク特製Ｔシャツをあげちゃう。

なお、２月号の解決編は４月号で、また今号の解決編は５月号にて発表します。

　イラスト／原美恵子

今回はRPGをもっと楽しむための本をとりあげてみた。電車の中でも本でRPGの気分を味わいたい! 気軽に1人でもRPGを楽しみたい! もっとRPGのイメージをふくらませたい! と思う人に代表的な本を紹介してみよう。

アドベンチャーゲームブック

いまアドベンチャーゲームブックは、ものすごい売れゆきだ。もちろんファミコンにはおよばないけれど、最近の出版界では最大のヒットだろう。きみたちの中にも1、2冊読んだ人がいるんじゃないかな。

なぜアドベンチャーゲームブックが売れるのかという分析も、いろいろ意見があるみたいだけれど、ぼくにいわせれば理由は簡単。ゲームだから面白い、面白いから売れるんだ。もっともゲームならば、なんでもいいってわけじゃないけどね。

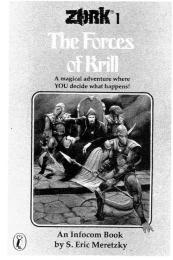
ところで世間でいうアドベンチャーゲームブックには、2つのタイプがあるんだ。そのひとつはサイコロを使わないで、文章を読んで、何をするかを選択するタイプのものだ。これはちょうどコンピュータのアドベンチャーゲームみたいに考えてくれればいいだろう。選択が正しければどんどん先に進めるし、まちがっていれば「はいそれまで」ってやつさ。このタイプのゲームブックは、とってもバラエティが豊富で、なかにはあのコンピュータ・アドベンチャーゲームの名作『ZORK』のゲームブック版なんてのもあるんだ。

それにたいして同じように選択はするけれども、話しの途中で敵と戦かうときに、サイコロなどを使ってゲームを進めるものがある。こちらはいわばロールプレイングゲームタイプのゲームブックだ。そしてアドベンチャーゲームブックとして本当に面白いのは、このゲームと文章がうまくミックスされた作品なんだ。

このほかのゲームブックには、マンガタッチのものもあるけれど、これはほとんどが子供むけの低レベルのものだ。このマンガタッチのほうが、知らない人には売れるかもしれないけどねェ。だからここでは説明はパス。

さてこのアドベンチャーゲームブック、そもそもの始まりは『ダンジョンズ&ドラゴンズ(以下D&D)®』の一人用シナリオなんだ。きみたちはD&D®が一人ではプレイできないゲームだってことを知ってるよね。なに、知らないって。そういう人はすぐ先月号を読んでよく復習すること!

D&D®がブームになりかけてきたころは、アメリカでもダンジョンマスターの数が足りなくて、せっかくD&D®を持っているのに、ゲームができないということがしょっちゅうあったんだ。そういう人は自分ひとりでもできること。つまりルールを読み、キャラクターを作り終えると、あとはゲームをやりたいなあ、と思うだけだったんだ。

1 ソーサリー・ソリテール：これは『トンネルズ&トロルズ』というロールプレイングゲームの1人用シナリオ。魔法使い専用だよ

2 ZORK：ゾークはマニア向けの有名なアドベンチャーゲームだけど、このゲームブックは子供向けのやさしい内容だ

イラスト／中野豪、牧内浩

そこで商売のうまいやつが出したのが、ロールプレイングゲームの一人シナリオだ。もっともいまのゲームブックとはちがって、ロールプレイングゲームのルールをそのまま使ったもので、もとになったゲームを知らないとプレイできなかったものだ。しかし、それなりに売れたみたいだ。このスタイルはその後に本家のＤ＆Ｄ® にうけつがれて、いまの日本語版Ｄ＆Ｄ® には、入門用の一人シナリオがはいっているんだ。

ところで、このゲームブックをヒットさせたのは、やっぱりスティーブ・ジャクソン。彼とイアン・リビングストンが組んだ、ファイティング・ファンタジーというシリーズは、日本でもつぎつぎに紹介されていて、ゲームブックの中でもベストセラーになっている。だからここではスティーブ・ジャクソンの本を見てみよう。

3 火吹山の魔法使い：ごぞんじスティーブ・ジャクソンの代表作。どちらもコンパクトにまとまった作品だ(教養文庫)

日本で最初に売れたのは『火吹山の魔法使い』だ。キャラクターは自分ひとりだけ。その能力は剣の技術・体力・幸運の３つだけ。Ｄ＆Ｄ® のマニアからは「なんだこれっぽっちか」といわれそうだね。でもこの本は一般の人にも楽しめるように書かれているんだから、あまりむずかしくないこのくらいが適当じゃないかな。内容はダンジョンの中にいる魔法使いをたおしにくいという、いかにもロールプレイングゲーム的な設定で、なんといっても地図を書きながら本を読むというのが、ふつうの人には新鮮だったみたいだね。だれにでも楽しめるゲームブックといったところかな。

つぎの『バルザスの要塞』では、魔法が使えるようになる。だけどもキャラクターはやっぱり一人なので、Ｄ＆Ｄ® でいうと戦士と魔法使いの両方をかねたような役割だね。魔法はいくつもあるけれど、最初にどれをもっていくかを決めなくちゃならない。このときに間違った選択をすると、あとでひどいめにあうぞ。

このほかにもジャクソン／リビングストンの作品はいろいろあるけれど、やっぱり『ソーサリー』シリーズの名前はあげておきたいね。このシリーズは主人公が、荒野のはてにある敵の城塞へ王冠をとりかえしにいく、という話しで、ゲームブックとしてはものすごく雄大な構想だ。４部作の構成が、荒野での冒険／都市での冒険／荒野での冒険／ダンジョンでの冒険、といったように、バラエティにとんでいるのも、魔法の書がおまけに付いているのも、好きなひとにはたまらないだろうね。

4 ソーサリーシリーズ：『魔法使いの丘』から『王たちの冠』まで2000以上の分岐がある、超大作ゲームブック(創元推理文庫)

ゲームブックでは、なぜこのような冒険に行くのか、という説明が最初にはいっている。これがあるとないとじゃ、やっているときの気分がぜんぜんちがうんだ。自分がなぜ悪い魔法使いをたおしにいくのか、ということがわかっているほうが話しは面白い。これはＤ＆Ｄ® などにも、お話しの最初にプレイヤーに興味をもたせることが大切だ、というのと一致しているんだ。

このお話しへの導入というのでは、Ｊ・ブレナンの書いた『暗黒城の魔術師』という本が、なかなか手がこんでいる。読者であるあなたは、魔法使いのマーリンに呼ばれて、有名なアーサー王の時代にタイムトリップする。そしていま起こっている事件を教えられて冒険にむかう、といったふうに、小説的なところと、ゲームブック的なところがまざりあっているんだ。しかもこの本の主人公は、うまくいけば成長もできるようになっている。選択枝が少ないのが難点だけれども、この本はなかなかよくできているよ。ただ文章にくせがあるので、読みにくい人もい

5 暗黒城の魔術師：この本では自分の名前が、かならず〝ピップ〟になっちゃうんだ。アイルランドにエレキバンはないのかな(二見書房)

るだろうな。

ところでＴＳＲ社が出している『ドラゴンランス』シリーズっていうのはおぼえているかい。えっ、ちがうちがう、名古屋のプロ野球チームでも、ドラエモンの新しいシリーズでもないよ。わすれたひとは、さっきと同じように先月号を復習すること。

この『ドラゴンランス』シリーズのひとつが、モーリス・サイモンの書いた『パックス砦の囚人』だ。ＴＳＲ社がまとめただけあって、この本はいま

⑥パックス砦の囚人：ドラゴンはでるわ、ゾンビはでるわ、最後にはエルフの聖地までいっちゃうんだから、主人公もたいへんだ(富士見文庫)

までのゲームブックとはちょっとちがう。たとえば戦いのときに必要な戦闘技術だけではなく、偵察技術や基礎体力といった能力があって、それが話しが進むにつれて、どんどん重要になってくるんだ。能力をいくらつけたって、それが使われなくちゃなんの意味もないからね。

それに戦闘のときも、なにがなんでも戦えばいいというわけじゃなくて、逃げるほうがいいときも、敵にいちど

⑦魔人の沼：なんと、この本ではサイコロじゃなく、コインを投げて結果を決めるんだ!! スゴイだろう(富士見文庫)

捕まるほうが、かえって相手の秘密をさぐれることもあるんだ。このあたりのかけひきはＤ＆Ｄ® にずっと近くなっていて面白いところだ。

最後にもうひとつ、ディヴィッド・タントの書いた、スカイフォール・シリーズを紹介しておこう。これはいままでの本がＤ＆Ｄ® 的なファンタジーの世界を舞台にしていたのにくらべて、ずっとＳＦ的なスカイフォールという惑星を設定して、そこでの冒険をゲームブックにしている。『魔人の沼』というのが第一作で、やっぱり魔法や怪物も登場してくるんだ。だけどこのシリーズの面白さは、一つの惑星世界の謎を順にときあかしていくことにもあるんで、最初の作品だけじゃほんの一部にさわったくらいかな。

いまのところ、「本格ロールプレイングゲーム的アドベンチャーゲームブック（長い名前だね）」といえるのは、せいぜいこれぐらいだ。もっともこういったシリーズはなかなか好調のようなので、続々と続きがでるだろうから期待しよう。今回はとりあげられなかったけれど、日本で作ったゲームブックにもがんばってほしいもんだ。

ロールプレイングゲームの原点はこれだ！

ロールプレイングゲームは西洋的な発想のゲームなんだ。もっともこれはだれも否定しないだろうね。魔法使いもエルフもドワーフも、日本人の感覚とはぜんぜんちがうもの。ドラゴンと龍にしたって、訳すと同じになるってだけで、性格はまるっきりちがうんだ。

だけどそれだから「国民性のちがい」っていうのをすぐ考えて、日本のおばけを使ってロールプレイングゲームを作るのはどうかと思うね。だって、日本のおばけは基本的に暗いんだ。なんか剣と魔法の世界にはそぐわないんだよね。やっぱりどうせ戦うならば、一ツ目小僧じゃなくてスケルトンが相手だ。

だからロールプレイングゲームは西洋のものだ、とわりきっちゃって、その発想の生まれてきた原点となるものを読んで、イメージをふくらましたほうがいいんじゃないかな。以下はファンタジーロールプレイングゲームの御先祖様達だよ。

北欧神話

アメリカ人やイギリス人はキリスト教のくせに、北欧神話が好きだ。でも北欧神話は読んでいてかっこいいのだ。なぜかというと世界の終わりに神々と巨人族(トロール)との戦いがあり、すべての神々は玉砕してしまうからだ。

北欧神話のひとつにヴァルハラというのがある。戦場で勇敢に戦って倒れた戦士は、女神の手でヴァルハラという楽園におくられるという伝説だ。ロールプレイングゲームの戦士が、死をも恐れずに戦うのは、この影響かな!?

北欧神話と伝説

グレンベック
山室　静訳

⑧北欧神話と伝説：コンプティークではめったに登場しない格調高い本だ。ぜひ御覧あれ(新潮社)

アーサー王物語

アーサー王は古代ブリトン人の王で、ゲルマン人の大移動（世界史で習らうよ）に対抗して戦ったといわれている。しかし本のアーサー王は、名剣エクスキャリバーをもって、円卓の騎士をしたがえて、ローマ帝国までを従えてしまうという、空想上の主人公だ。もっともこちらも最後は、甥のモードレッドにうらぎられて、最後の戦いで相打ちになり、アヴァロンという国に去っていく。

アーサー王の話では、さっきもでてきた魔法使いマーリンが有名だ。ロールプレイングゲームの魔法使いは、だいたいマーリンのイメージがもとになっている。

ホビットの冒険

9 ホビットの冒険：日本の児童書っていうと、ほんとに子供向けなんだけど、外国にはこんな作品もあるんだね(岩波書店)

この『ホビット』という本は、イギリスのＪ・Ｒ・Ｒ・トルーキンの書いた、フアンタジーの名作だ。もともとは児童書として書かれたのだけれど、大人にもよく読まれている。

話しはホビットのビルボ・バギンズ君が、魔法使いのガンダルフにさそわれて、故郷の山をとりかえしにいくドワーフといっしょに、冒険の旅にでるというものだ。旅の途中には魔法の森や、深い洞窟があり、最後にはドラゴンと戦うといったぐあいで、いまのロールプレイングゲームはこの『ホビット』を自分でやりたいのではじまったのではないか、と思われるくらいだ。

この本にはホビットだけでなく、エルフ、ドワーフ、ゴブリン、ドラゴンなども登場して、いまのロールプレイングゲームの、それぞれの種族のキャラクター性のもとになっているんだよ。

指輪物語

トルーキンの書いた『ホビット』の読編で、前作が子供むけ（悪い意味ではない）の楽しいお話しだったのにくらべて、大人を意識した作品になっている。内容はビルボの手に入れた指輪がもとで、歴史が始まる前からの善悪の対決にまきこまれたホビットたちが、その魔力をもつ指輪を火山に捨てにいくというものだが、さまざまなサイドストーリーと、有史以前からの伝説、歴史などにもとづいた重厚な文章が、この本を無常感あふれる大河ロマン的な創作神話にしている。

ここでは戦士、魔法使い、ホビット、エルフ、ドワーフなどで組んだパーティでの冒険、洞窟、ダンジョンなどがでてきて、これまた現在のロールプレイングゲームのもとになっている。

10 指輪物語：一時はアメリカのヒッピー(知ってるかな？)のあいだで、聖書のようにあつかわれてたこともあるんだ(評論社)

なおトルーキンには、『シリマリルの物語』という『指輪物語』の続編がある。続編とはいっても、この本は『指輪物語』の神話の部分をかいたもので、時代的には前になる。だがこの本はいささか神話的すぎて、ロールプレイングゲームにはむかないだろう。

11 コナンシリーズ：ウィアードテールズという怪奇雑誌に連載されていたのが1930年ごろ。50年たっても古く感じないのはさすがだね(創元推理文庫)

コナンシリーズ

1930年代のアメリカで売れていた怪奇小説誌に連載されたのが、ロバート・Ｅ・ハワードの書いた『コナン』シリーズだ。映画にもなり２年くらいまえには日本でも公開されたけれど、あまりあたらなかったらしい。

このシリーズは基本的に独立した短編小説の集まりで、ヒーローのキンメリア出身の蛮人コナンが、剣とその超人的な力で敵の魔法使いや怪物を倒すといった、ヒロイック・フアンタジーだ。こうして書いてしまうと、なんだそんな話かといわれそうだが、このコナンとその世界は、イメージがあまりに強烈だったために、こののちのヒロイック・フアンタジーとロールプレイングゲームに大きな影響をあたえた。

二剣士シリーズ

このシリーズはフリッツ・ライバーの書いた、北の出身の大男ファファードと、南の生まれの小柄なグレイマウザーのコンビの冒険で、コナンシリーズと同じように短編が中心だ。

コナン以後のヒロイック・ファンタジーでは、いちばんうまくハワードの影からぬけだしたシリーズで、そのユーモラスな語り口のファンは多い。

ここで注目したいのは、もと魔術師の弟子で、剣士となっているがじつは盗賊のグレイマウザーだ。なぜかというとＴＳＲ社とフリッツ・ライバーの関係は昔から深いので、ぼくはＤ＆Ｄ®のシーフというのは、グレイマウザーがモデルではないかと思っているのだ。

このほかにもハワードの影からぬけだしたもう一人の男ムアコックの作品などがあるが、なんせムアコックは独特のムードで売ってるので、ロールプレイングゲームの原点からは、とりあえずのぞいておこう。もっともアメリカでは、ムアコックの作品をもとにしたロールプレイングゲームもでてるんだけれどね。

それよりはミヒャエル・エンデの『はてしない物語』なんかのほうが、いわゆるファンタジーっぽいね。あ、そうか、この本は『ネバーエンディングストーリー』といったほうが、とおりがいいかな？

⑫ファファード＆グレイ・マウザーシリーズ：主人公の２人以外にも、ニンゴブルとかシールバといった、変な魔法使いがでてくるのだ（創元推理文庫）

⑬はてしない物語：映画が大ヒットしたけれど、この話ももともとは子供向けなんだ。これからは児童書にも注目！（岩波書店）

ついに出た!! 便乗ソフト『The Bard's Tale』

パソコンゲームのRPG人気は、今まさにピークを向かえようとしている。そのブームに乗っかろうと、日本ではソフトに懸賞をつけたり、ジグソーパズルをつけたりと、あの手この手の作戦にでている。けれど、さすが米国はRPGの本場だけある(!?)。そんなへたなおまけで小細工するよりも、いっそ売れてるソフトの人気にあやかってしまおうという、大胆かつイージーなソフトが大ヒットをとばしているのだ。その名は『The Bard's Tale』。なんと、かの『Wizardry』シリーズと『UltimaⅢ』のキャラクターをそのまま移して使用できるっていうから驚きだね。

キャラの転送方法はいたって簡単。『The Bard's Tale』のユーティリティを使って前2作のプレイヤーディスクからキャラのデータを読みだすだけ。移動されたキャラは下記の表の要領で職種を変換される。もちろん持ってたアイテムや呪文もそれにつれて変換されるが、その他の名前、属性値、年齢などはそっくりそのまま残されている。つまり、『The Bard's Tale』なりに消化されるものの、かつての勇者を再びよびかえらせる夢はしっかりかなえてくれるのだ。たまらない魅力だね。

とまあ、そんなふうに書くと、じゃあこのソフトはキャラの転送だけが特徴かと思う読者がいるかもしれないが、とんでもない。ゲーム自体、とってもすばらしい完成度を誇っている。ゲームの目的は街を支配する邪悪な魔法使いを善の道に導くことと、ありきたりのファンタジーだけど、たとえばグラフィック。ウィンドウに映る周囲の風景や敵キャラはほとんどアニメーション感覚に動くし、とくに夜になった時の星空などはほとんど芸術的に美しい。しかもその描画速度はディスクロード時間も含めて一瞬だ。またRPGお得意の魔法にも力を入れていて、登場する呪文はなんと71種。ハープなど楽器をかきならししかける吟遊詩人の魔法、魔物をパーティに同行させる呪文など斬新なものもたくさんある。

ブームのソフトの人気でプレイヤーを集め、内容で勝負!! ってとこだね。

兵士たちを募る街のギルド。スタートはここから

魔力を秘めた歌を歌う吟遊詩人はパーティに不可欠

吟遊詩人のかれたノドには、酒場のワインが一番

空き家から飛びだしてきたスケルトン。強敵だ!

夜になると空には星が。街は怪物でいっぱいになる。

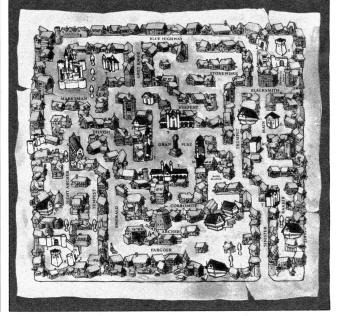
●キャラクター対応表

The Bard's Tale	Wizardry	UltimaⅢ
戦士(Warrior)	戦士(Fighter)	戦士(Fighter) 野蛮人(Barbarian)
勇剣士(Paladin)	君主(Lord)	勇剣士(Paladin)
盗賊(Rogue)	盗賊(Thief)	盗賊(Thief)
吟遊詩人(Bard)	――――	詩人(Lark)
狩人(Hunter)	忍者(Ninja)	野伏(Ranger)
修道僧(Monk)	侍(Samurai)	ドゥルイド僧(Druid)
呪術師(Conjurer)	魔術師(Mage)	魔術師(Wizard) 幻術師(Illusionist)
魔術師(Magician)	僧侶(Priest) 僧正(Bishop)	僧侶(Cleric) 錬金術師(Alchemist)
妖術師(Sorcerer)	――――	――――
魔法使い(Wizard)	――――	――――

●SKARA BRAE

ひろばのコーナー

HiRoBa NO CORNER

ヤッホーッ!
毎度おさわがせのひろコだよー!!

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

ひろコあての年賀状をたくさんいただきました。ホントは1人1人にお礼の手紙を書きたいんだけど、この場を借りて、「ありがとう！」。今年もヨロシクネ!!

かえ歌だぞ♬

（ガッチャマンのメロディで）

だれだ！ だれだ！ だれだ！ おれのラーメンくったやつ 白と黒のパンダちゃん 命をかけて逃げだせば電車にひかれてペッシャンコ 飛べ！ 飛べないパンダちゃん 死ね死ねないパンダちゃん 地球はひとつ割れればふたつ おーパンダちゃん パンダちゃん

▲岐阜県 中垣雅樹クン

埼玉県 佐山宏樹 ？歳

※ガッチャマンはよく再放送するのでキミのトシがわかんないよ〜。（ひろコ）

ハングオン命（いのち）

この前ゲーセンにいったとき、ハングオンを生まれてはじめてやりました。そして、その帰りまだあの感動がわすれられず、カーブでもろにチャリンコをたおしたら、なんとペダルがつっかかってころんでしまったのだ！ ちくしょう、もうハングオンなんてぜったいにやんないぞ!!

富士市 渡辺法英 ？歳

※佐藤編集長の実家は富士市で写真屋さんをやってるんだよ。ひまな人はのぞいてごらん（ひ）

▲埼玉県 高島昭浩クン

げっ！

ここ5カ月間というもの「ファミコンやりたい」なんてボクが一言でもいおうものなら、おかあちゃまの頭には角が10本も生えてきて、鬼ババーにチェイングします。ファミコンやりてー、やりてーなっと。

北海道 ファミコンやりてーなー 14歳

※オレのおふくろはもとから角がはえてたよー。（たかの）

▲徳島県 高木聡クン

金かえせ〜

金本、早く金かえせ！ 何週間たっていると思ってんだ。笑ってゴマかすんじゃねー!!

兵庫県 澤田浩昌 16歳

いずみちゃんも、青柳クンも早くお金かえしてネ（ひろコ）

正解はこれだ！

先月の懺悔!!

今月からトートツに始まったこのコーナー。誌面でのミス、あやまちを、ひろコが代表してごめんなさいします。

それではまず1発目。第12（11/12月）号と月刊化1（1月）号で、「月刊化創刊大プレゼント」の応募方法が異なっていました。これは1月号でプレゼントが増えたのでスペースがなくなった、とゆー事情があるので許して！

2、2月号ひろばのコーナーのプレゼントの応募要項が記載されていませんでした。

3、別冊「バグ＆隠れキャラ大辞典」の12（P10）『ドルアーガの塔』で、最後にコントローラI・IIそれぞれの指定ボタンを「同時に押す」が抜けていました。

4、同じく別冊の26（P16）『プーヤン』の写真は、ゴンドラを留める位置が不明確でした。

以上4点、ホントウにごめんなさい。

リーダーストーク & グラフィックゲリラ

▼足立区　篠原毅クン

コンプティークを買うべきか、そのお金でゲームを買うべきか。またもハズれるハガキを出すべきか、そのお金で違う物を買うべきか、それが問題だ！

岐阜県　安江 浩一　17歳

※悩むことなんてないって！　コンプティークを買いなさい!!　（ひろコ）

そりゃないよ

友だちが、どーいうわけか先生に『マカダム』を取りあげられ、こっぴどく怒られていました。その後、先生はその友だちの家でマカダムをやったそうです。なあっ、そうだよな、三浦!!

八戸市　欠畑孝祥　15歳

※先生も好きなのネー。だけど、そりゃないよ、なっ、三浦。（ひろコ）

◀愛知県　長江倫明クン

ゲージュツだ！

「くりいむレモン」を観ているボクは変態だと言われるが、どこが悪い。あれは芸術だ！

愛知県　名前は出さないでよ!!　17歳

※そーだ！　ゲージュツだ!!　ウヒヒヒヒ。　（よしだ、たかの）

※………………！　（ひろコ）

▲仙台市　渡辺卓也クン

何げない質問

それは去年の11月のことでごわす。コンプティーク12号の75ページで「2号連続応募券の使い方」を見つけたオイドンは、すぐに応募要項どおりに別紙を書き、応募券といっしょに封筒に入れ、机の引き出しにしまっていたでごわす。

そして、待ちに待った12月８日、買ってきたコンプティークをくまなく探したでごわすが、どこにも応募券②はなかったでごわす。これは、そちらのあやまち？それともオイドンの勘違い？

ミスターX

※マコトにすまんでごわす。「先月の懺悔！」でごめんなさいです。（ひ）

▲新潟県　吉田崇クン

▲渋谷区　遠藤正人クン

INFORMATION インフォメーション

コンプティークのバックナンバーを展示即売

コンプティーク読者のみんなに、耳よりのニュースだぞ～い！

２月７日(金)から２月26日(水)までの20日間、千葉県船橋市の西武百貨店船橋店・10階ブックセンターで「ファミリーコンピュータ・フェア」が開催される。ファミコン関連の雑誌や、ゲーム必勝本などの書籍を大々的に揃えて展示即売するんだけど、なんと我がコンプティークは創刊号以来のバックナンバーをドドーンと、集めて売っちゃう。ちょっと前にブームになったけど今は下火、でもボク大好き！　なんてゲームのHOW TO WINだってバックナンバーの中から探せちゃうんだ。新しい読者にとっては昔のコンプティークを知るうえでの良い機会だネ。

イラスト／原美恵子

おののき探険隊

冬のおののきはとってもコワイ！　それでなくても寒いのに、怖い話なんて聞くとたちまち背筋は氷点下のツンドラ地帯！　しかし、しかし我が探険隊は果敢にも極寒のおののきゾーンを実地検証しちゃった。今月はその恐怖のリポート。読んで風邪ひかないようにネ！

認定ナンバー0047
八柱霊園・魔の13号地

わがおののき探険隊では、マーク隊長の友人・岡野氏が真冬の墓地で季節はずれの幽霊を目撃したという報告を受け、さっそく調査にのり出すことにした。

現場は千葉県松戸市の都営八柱霊園。野球場が10や20は入ろうかという、とてつもなく大きな霊園だ。岡野氏が幽霊を目撃したのは、そのなかの13号区画の墓地だった。

それは、冬のはじめの土曜日の夜のこと。バイク好きの氏は、友だちと一緒にツーリングにでかけた返り道、八柱霊園の前を通りかかった。

八柱霊園の13号区画には、かねてより女の幽霊が出るといううわさがある。彼らは怖いもの見たさの好奇心で、ちょっと見てこようという話がまとまり、霊園の13号区画にでかけた。

問題の場所に着いたけれども、幽霊らしきものは現われない。季節はずれの冬では幽霊も冬眠しているのだろうと、彼らが現場を離れようとしたとき、あれは何だ！　と友だちの一人が叫んだ。彼らの10mほど先の路上に、白い人影がぼんやりと浮かんでいたのだ。

彼らはあわてたが気をとり直し、幽霊は明るい光が苦手だろうということで、バイクのエンジンをふかして、みんなで一斉にその白い影めがけてライトの光を浴びせかけた。だが光はその影をすきとうし、その白い影は消えるどころか、彼らの方へゆっくりと近づいてきたのだ。

あわててバイクの向きを変え、ギヤを入れて逃げようとしたのだが、どういうわけか全員のバイクがエンストを起こし、いくらキックをしてもエンジンがかからなかった。彼らはしかたなくその場にバイクを残し、あわてて逃げ帰ったということだ。

現場に着いたわれわれは、さっそく調査をはじめた。その結果この13号区画には、墓参りに訪れる人が絶え無縁墓地に移された哀れなお墓の跡が5、6あるのがわかった。

▲左下に白くボウッと写っているものが……

親類縁者に見離され、ただ一つのより所のお墓も打ち壊されてしまった哀れな霊の恨みなのか。それともいつか来るだろう親類を待つため、毎夜無縁墓地から元のお墓の跡へ、戻って来るのだろうか。

霊はとても淋しがりやだ。忘れ去られることを一番恐れる。われわれは、哀れな淋しがりやの霊たちに、そっと手を合わせながら現場を後にした。

ところが本部に帰ってきておののいた。現場で写した写真の何点かに、はっきりと白い影が写っているのだ。きっと淋しがりやの霊が、自分の存在を示すために姿を現わしたのだろう。

キミもこの淋しがりやの霊を訪ねてみないか、そしてぜひ写真を写してみてほしい。きっとその霊が写っているはずだから。

霊写真を撮るカメラは、どこにでもピントが合うＡＦカメラが良いだろう。夜はストロボをたくこと。そして、動物や汚れたものを写していないカメラが良い。夏はさそり座、冬は北斗七星の方角に向けてシャッターを切ると、霊写真が撮れやすいという話があるので参考に。

そしてくれぐれも言っておくけれど、多くの霊が静かに眠る墓地だから、礼儀を忘れてはいけないよ。心の中でそっと手を合わせるくらいの気持ちでね。

キミの報告を待っている。

認定おののきゾーンリスト

認番	タイトル	内容	県名	場所・現象
0051	光る礁の謎	怪奇	鹿児島	阿久根市五色ヶ浜。岩礁が光る。ＵＦＯ伝説も。
0052	タクシーに乗る女幽霊	幽霊	北海道	釧路市星ヶ浦。白い着物姿の女幽霊の出る国道240。
0053	たたりの国道234	怪奇	北海道	空知郡栗山町桜丘。泣くニレの木の祟りで事故続発。
0054	道庁の建物に地縛霊	幽霊	北海道	札幌市。旧道庁の写真に霊の姿が。
0055	怨念のやみ夜の井戸	怪奇	北海道	松前郡松前町・松前城に怨念の声が聞こえる井戸が。
0056	怪奇の山・恐山	怪奇	青森	むつ市。死者の霊が集まる。イタコの謎。
0057	幽霊の水飲み場冷水峠	幽霊	青森	むつ市・恐山。幽霊が水を飲みにくる清水の湧く峠。
0058	人魂が流した血の跡	怪奇	青森	むつ市田名部・円通寺。人魂がぶつかった壁に残る血。
0059	事故を呼ぶ魔の踏切	怪奇	青森	上北郡野辺地町。大湊線吹越、有戸間国道279の踏切。
0060	絵の生首が目を開く	怪奇	青森	弘前市西茂森・正伝寺。ＴＶ番組中に開眼。'76、8/24朝日ＴＶ。
0061	謎の墓石カンカラ石	怪奇	岩手	盛岡市本町通・大泉寺、叩くと澄んだ音色の墓石。

　イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

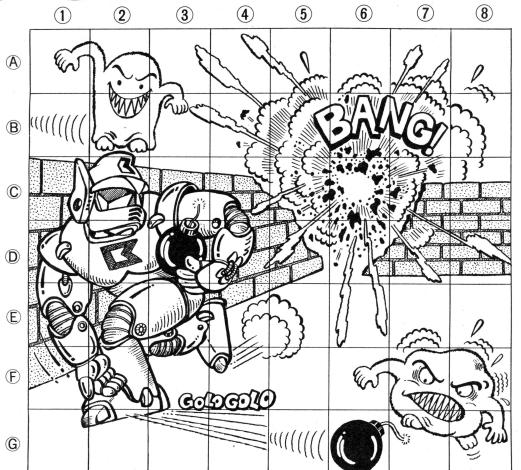
同じパネルはど〜れだ?!

①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧

Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓔ Ⓕ Ⓖ

BANG!

GOLOGOLO

パズル制作●草野公平

ハーイ！　みんな!!　もうお正月気分は抜けたかな？　いつまでもお正月のウキウキ、ワイワイ気分でいると、春のポカポカ気分にそのまま突入しちゃって、一年中お正月気分が続いちゃうぞっと！

と、ゆーわけで、頭をキリリと引きしめるためにも、今月のパズル、いってみよー！

まず上の、タテ・ヨコそれぞれ８つ、計64分割されたイラストを見てほしい。ロードランナーに変身するために風般オバケと戦うボンバーマンなんだけど、よく見るとB①とG⑤はまったく同じ絵でしょ。あと３組ある同じケースを見つけてほしい。さあ、キミの観察力をためしてみよう。

「マイクロマウスのパスワード」の解答です。

前号でマイクロマウスのチャーリーが挑戦したパスワード・クイズ、キミには解けたかな？　単純な迷路と違い、壁に開いたゲートを通過したり、途中に置かれた文字を集めたりっていう設定がなかなかにオシャレでしょ。みんなのなかには、見ただけで混乱しちゃった人がいるかもしれないけど、そこがパズルクイズのおもしろいところなんだから、ね。

さて、それじゃあ正解の発表!!　やはりというか当然ながら「コンプティーク」でーす。通過した道順は右のとおり。迷路にちりばめられた文字をひろって、正解のアタリをつけたキミとキミ、あくまでこの道順が大切なんだから、今後はちゃんとマジメにやるよーに。

COMPTIQ BILLBOARD

売りたし、買いたし、交換したし、会員募集など、読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換は保護者の認め印を忘れずに。

〈譲りたい〉

●ファミコン用ソフト『エレベーターアクション』を2000円で、『アイスクライマー、マッピー』を各1500円で、『アーバンチャンピオン、バンゲリングベイ、F1レース』を各1000円で譲ります。またPC－8801mkII用ソフト『サザンクロス、ちゃっくんぽっぷ』を各2500円、『パラレルワールド』を1000円で譲ります。送料は1本につき300円です。まずはW〒で。〒990 山形県山形市蔵王飯田1534－15　伊藤義明

●ファミコン用ソフト『スーパーマリオブラザーズ、エグゼドエグゼス、キン肉マン、1942、スカイデストロイヤー、ドルアーガの塔、ゼビウス、パックランド、スターフォース、バンゲリングベイ』の10本を各2500～3000円で、2本セットなら4000円前後で譲ります。まずは希望ソフト名を記入してW〒で。〒870-11　大分県大分市寒田西町県営82-2A-1　24　岡本裕文

●ファミコン本体＋ソフト23本程（ナムコシリーズ1～5・7を含む）＋付属一式を3万3000円以上で、セガSC3000＋カセット6本＋ハンドルコントローラ＋付属一式を2万円以上で譲ります。それぞれバラ売りもします。高く買ってくれる方にはICゲームやカセットビジョンも付けます。まずはW〒で。〒112 東京都文京区音羽1－15－12 1202　善家俊介

●ファミコンソフト『エキサイトバイク、エクセリオン、ドルアーガの塔、アーバンチャンピオン、ドンキーコング3、ピンボール、F1レース、スパルタンX』、X1用ソフト『フラッピー、サンダーフォース』をそれぞれ各1000円で譲ります。まずはW〒で。〒779-12　徳島県那賀郡那賀川町右津107－1　小西啓介

●ファミコンソフト『フィールドコンバット、スターフォース、イーアルカンフー、バルーンファイト、本将棋、ゲイモス、ゼビウス、クルクルランド、ナッツ＆ミルク』を各1000円で譲ります。まずはW〒で。〒710-02　岡山県倉敷市玉島長尾2772－6　加藤幸二

〈譲ってほしい〉

●ファミコン本体を1万円前後で譲ってください。ソフトも1本2000円くらいで。送料はこちらで持ちます。まずはW〒で。〒085 北海道釧路市住吉2-9-8 滝之荘　松木善一

●ファミコンソフト『テニス、チャレンジャー、カラテカ、パチコン、いっき』を各2000円で譲ってください。いずれも箱、説明書付きに限ります。送料はこちらで持ちます。まずはW〒で。〒359 埼玉県所沢市榎町4－10　富田康夫

●ファミコンソフト『本将棋、ドルアーガの塔、バトルシティー、スーパーマリオブラザーズ、ゲイモス、マッハライダー、パチコン、ヴォルガードII、超時空要塞マクロス、頭脳戦艦ガル、いっき、シティコネクション、1942』を説明書、箱付でそれぞれ2000円前後で譲ってください。〒498 愛知県海部群弥富町うぐい浦下本田22　原健二

●FM-7用テープ版ソフト『ウイングマン、エルドラド伝奇、ザース、天使たちの午後、TOKYOナンパストリート』をそれぞれ2000円で譲ってください。説明書箱の有無を明記したW〒で連絡を。〒052　北海道伊達市末永町12－17　吉田公相

〈交換したい〉

●ボクの持っているファミコンソフト『ポートピア連続殺人事件orスターフォース』をあなたの『ドルアーガの塔orスペランカー』と交換してください。まずはW〒で。〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区上菅田町1083-5　ハイツ・トキ102号　山口豊

●私のファミコンソフト『バンゲリングベイ＋エレベーターアクション』とあなたの『レッキングクルー』とを交換してください。まずはW〒で連絡を。〒370-35 群馬県前橋市上青梨子町490　笠井佳典

●ボクの持っているファミコンソフト『エクセリオンorバンゲリングベイorアイスクライマーorフォーメーションZorスパルタンXor10ヤードファイト』とあなたの『ロードランナーorナッツ＆ミルクorバトルシティorレッキングクルー』と交換してください。まずはW〒で。〒502 岐阜市則武いずみ町2217－3　櫛田吉男

〈会員募集〉

●『かっとびクラブ』会員募集中！フツーのファミコンクラブとはひと味違うクラブです。ファミコンだけじゃものたりないという人たちのためにもいろんな活動を企画中。くわしくは60円切手を同封のうえ下記まで。〒166 東京都杉並区高円寺北3-28-4永井方　内田幸孝

伝言板！

＊おーい！そこの君！FCP"に入会しませんか？毎月会誌を出してまーす。今ならコンプティーク愛読者の特典で入会希望者(おおっと)全員に小冊子をプレゼントっっっ。マザコン、ロリコン、ラジコン、パソコン、男女、年令、一切問いません。ただゲームかアニメが好きな子に入って欲しい♥。詳しくは60円切手2枚同封の上、次記までよろしく♥。〒483　愛知県　江南市藤ヶ丘　3の1の3、32の105号　河合　哲也方FCP"C係まで♥。
又、協力団体も募集中です。

載せて下さい……大きく載せて～…

入って下さい！

ゆーわくすなっ♡

入会してくんなきゃやだ。

▲ 愛知県　河合哲也クン

注：W〒は往復ハガキか、返信用切手を同封した手紙のことです。

今年はこのポスターできまりだぜいっ！

クロスメディアからS, F, 3Dのカレンダーを10名にプレゼント。S, F, 3Dのプラモキャラがジオラマしているんだぜっ。かっこいいんだ。机の前にはっておけば1年間SF気分にひたれること保証つき。

伊藤麻衣子ちゃんから『愛の呪い釘人形』

3月公開の『愛の陽炎(かげろう)』で初主演してガンバッている麻衣子ちゃんからプレゼントが届いたぞー。「決して悪用せず、正しい使用目的(？)にそった使い方をする」と約束できる10名にあげちゃう。

ボーステックのカレンダー

'86年のゲームスケジュールを立てるために。イラスト入りカレンダーを25名。

注目!! 幸(みゆき)ちゃんのサインあげる

今月の表紙を飾った杉浦幸ちゃんのサインがほしいってコ、この指とまれ。でも当然ながらひろコの指は10本ですから、10人へのプレゼント。

今月も盛りだくさんのプレゼント。クリスマスやお年玉で、たくさんプレゼントをもらったキミにもあげちゃうコンプティークって、ホント気前がいいでしょ。

気になるあのコ！ 深井哲江ちゃんのサインだぞ

シチズン『ジャンクション』のCFで小堺一機クンと共演してる哲江(ひろえ)ちゃん。テレビでは、ほんの数秒しかお目にかかれないんだけど、なぜか気になるっていうキミたち10人にサイン色紙をプレゼント。

森村聡美ちゃんのサイン色紙を10名にプレゼント

今月号ドラゴンジムに登場の聡美ちゃん。ドラマの中では乱闘なんてやっちゃうけど、きっとホントは優しいコなんだって見ぬいたスルドいファンのキミに。

美少女ダイスキのキミ、これは見のがせない！

ドラゴンジム（P151）で紹介した『美少女症候群2』。タイトルだけで、もうワクワクッて人、手を上げなさい。5人にあげる。

応募方法

♡プレゼントはアンケートに答えてくれた人のなかから抽選します。①〜⑨までしっかり記入したら住所・氏名・年齢・職業（学校名）を書いて、編集部あてに送ってください。応募券も忘れずに貼ってください。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●アンケート●

①希望のプレゼントを一つ
②この本のよかった記事を一つ
③つまらないと思った記事を一つ
④コンプティークへの意見、今後とりあげてほしい内容
⑤キミの持っているパソコン名と用途
⑥持ってない人はこれから買いたいパソコン名
⑦キミの好きなソフト、ベスト3は？
⑧よく読む雑誌名
⑨最近、学校や家でおもしろかったこと、はやっていること、ミョーな友だちのことなど、何でも

●締め切り　昭和61年3月7日
●あて先　〒160 東京都新宿区三栄町8　いかりビル2
コンプティーク編集部「プレゼント③」係

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

イラスト／原美恵子

コンプティーク（3月号）応募券

パソコン・ミュージック

講師：広野幸治
連載その③

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、元気かな？「ミュージック・ゼミナール」の第3回目は、前回にひきつづき、マクロコマンドの意味と使い方について説明していこう。

★★★

まずはじめに、前回の内容をちょっと思いだしてみることにしよう。いろんな長さや高さの音符を表わすためにBASICでは英字と数字を組み合わせた「マクロコマンド」を使うんだったネ。

たとえば、「ドレミファソラシ」の音階は、「CDEFGAB」の7つのアルファベットで表わす。また、4分音符や8分音符などの音長は、「4」「8」といった数値で表わすというのが、パソコン独特のメロディ表記法だった。みんなもさっそく、いろんな曲のメロディを入力して、演奏させてみたと思う。

半音の臨時記号

さて、実際の楽譜にでてくる「ドレミ」のなかには、ときどき♯（シャープ）や♭（フラット）などの臨時記号がついたものがある。

音楽的には、これらの記号は、♯印が「半音上げる」、♭印が「半音下げる」という意味をもっていて、たとえば「ド」と「レ」の中間の高さの音をだしたい場合に、こうした臨時記号をつけてやることになる。じつは、「ドレミファソラシ」の各音の間隔は、図1のようになっていて、高さの間隔が「全音」（半音ふたつ分）になっているところと、「半音」になっているところがあるんだ。

で、曲によっては「ドレミ」にあてはまらない中間の音を使うものがでてくるってワケ。これは、音楽の時間にイネムリしてなかったキミならちゃんと知ってるよネ。

これに合わせて、パソコンのマクロコマンドにも、半音上げたり下げたりするための記号が用意されている。「＋」と「－」の2つがそれだ。例によって、パソコンのキーボードの文字で楽譜の記号を代用しているんだ。

もっとも、♯のほうは、キーボードにも入っているので、半音上げたい場合には、＋のかわりに♯を使ってもイイことになってる（この講座では、＋のほうを使うことにするけど、どっちでも好きなほうを使ってくれ。効果はまったく同じだ）。

次の2つは、臨時記号を使ったメロディの例だ。

```
CMD PLAY "O4CDEF+G+A+>C"
```

イラスト／中野豪

ク・ゼミナール

CMD PLAY "O4CE-G-A>CE-G-A"

どう？　半音上げたり下げたりした音を混ぜると、なかなかエキゾチックな雰囲気になるだろう？

楽譜では、♯や♭の臨時記号は、「調性」を表わすために、楽譜の左端に書かれていることもある（図２参照）。この場合は、♯／♭がついている位置の音符は、全曲ずっと半音ずらして弾く、というキマリになっているので、ＢＡＳＩＣのマクロに置きかえるときは、注意が必要だ。

マクロコマンドの＋と－は、直前の音名にたいしてのみ有効なので、ハ長調（またはイ短調）以外の曲の場合は、いちいちひとつひとつの音符に＋や－をつけてやらなくちゃいけない。たとえば、図２の例の場合だと、でてくる「Ｂ」の音すべてに「－」をくっつけてやらないと、おかしなメロディになっちゃうゾ。

楽器を決める

さて、前回説明したコマンドに「＋」と「－」の２つを加えて、これで、ことメロディに関するかぎり、どんな曲でも自由にマクロコマンドで書き表わせるようになったはずだ。が、これだけでは、まだ演奏の骨組みができあがっただけで、「そのメロディをどう弾くか」といった奏法上の指定はまだついていない。

そこで次に、演奏に表情をつけるためのコマンドを覚えていくことにしよう。

まず覚えてほしいのが、これまでにも何度かでてきた「@」というマクロコマンド。これは、いわば「その曲をどんな楽器で演奏するか」を決めるコマンドだ。

前にも説明したように、ＦＭ音源チ

ップには、あらかじめたくさんの楽器の音色が登録されていて、適当に呼びだして使えるようになっている。ここが従来のＰＳＧよりもスゴいところだったネ。

これらの音色には、やはり順番に番号がつけられている（なんでも数字で表わしちゃうところがミソで、いかにもパソコンらしい）。

全部でいくつの音色が登録されているか、あるいは、何番に何の音色がわりあてられているかといったことは、機種によって全然ちがっているんだけど、たとえば88SRの場合だと、表１のように、０から61までの音色番号が決められているんだ。

この表にしたがって、

```
CMD PLAY "@ 2CDEFG"
```

とやれば、ストリング（バイオリンなどの弦楽器）の音がでてくるし、

```
CMD PLAY "@ 5CDEFG"
```

とやれば、エレクトリック・オルガンの音がでてくるってワケ。この@コマンドも、やっぱり切りかえ命令なので、次に音色を指定しなおすまで、ずっと有効だよ。

なお、表1 をよく見ると、１から12までの音色番号が他の番号と重複しているのに気づくと思う。たとえば、（ブラス２は１番にもあるし、22番にもある。どっちを指定しても、同じ音色がでてくる）。けっきょく、88SR にあらかじめ登録ずみの音色は、全部で49種ということになるんだ。

これは、88SR　のマニュアルによると、「他のＰＣシリーズと互換性をとるため」となっているけど、どうせなら全部統一してくれればよかったのにネ。ちなみに、ＭＳＸ用のヤマハのＦＭ音源ユニットに登録してある音色は42種、ＰＣ98用のサウンドボードでは63種となっている。まあ、どの機種にしても基本的な音色はだいたい入っているから、そんなにさしさわりはないと思うヨ。

テンポとボリューム

さて、使う楽器が決まったら、お次は演奏の速さを決めよう。ある曲をどれくらいの速さ（テンポ）で弾くかということは、曲のムードを決めるうえで、とっても重要なポイントだ。

マクロコマンドで曲のテンポを表わすには、「Ｔ」＋数字という形式を使う。Ｔ（Tempoの頭文字だゾ）のあとにつづく数字は、くわしくいうと、「1分間に４分音符をＴ回だけきざむ速さ」を表わしていて、数字が大きくなるほど、曲の演奏テンポも速くなる。(図３)

88SR では、32から255までの速さが指定できるけど、テンポをうんと速くしたいときに、あまり短い音符を使うと、長さがくるっちゃって演奏が乱れるおそれがあるから気をつけよう。だいたい、遅い曲で60前後、速くて180ぐらい、まん中の120ぐらいが普通の速さだと考えればいいはずだ。

これも２つ例をあげておくので、聞きくらべてみてくれ。

```
CMD PLAY "T120L804C4.DEGA>C<B4GAE4.R"

CMD PLAY "T60L804C4.DEGA>C<B4GAE4.R"
```

さて、もうひとつ、演奏に表情をつけるために欠かせない要素として、音の強さ（大きさ）がある。パソコンの演奏っていうのは、正確なのはいいんだけれども、なにせ機械的なので、とっても単調でぶっきらぼうに聞こえてしまうものだ。メロディだけじゃなくて、音の大きさのほうにもちゃんとメリハリをつけてあげないと、人間の耳には気持ちよく聞こえてこない。

演奏の大きさを決めるコマンドは、「Ｖ」（Volumeの頭文字）だ。これも０から15までの数字をうしろにつけて、音の大きさを表わす。０で音は最小となってまったくでなくなってしまう。15が最大だ。これもちょっと聞きくらべてみることにしよう。

```
CMD PLAY "V15@ 2T120L804EEEC2&C4RDDD
<B2&B4."
CMD PLAY "V2@ 2T120L804EEEC2&C4RDDD
<B2&B4."
```

じつをいうと、この15段階の音量指

表１．88 ＳＲの登録ずみ音色番号（@ コマンドで指定する）

音色番号：音色名		音色番号：音色名	
0：Default VOICE	（ハープシコード）	31：EBASS 2	（エレキベース）
1：BRASS 2	（金管楽器 ２）	32：EORGAN 1	（電子オルガン １）
2：STRING 2	（弦楽器 ２）	33：EORGAN 2	（電子オルガン ２）
3：EPIANO 3	（エレクトリックピアノ ３）	34：PORGAN 1	（パイプオルガン １）
4：EBASS 1	（エレキベース １）	35：PORGAN 2	（パイプオルガン ２）
5：EORGAN 1	（エレクトリックオルガン １）	36：FLUTE	（フルート）
6：PORGAN 1	（パイプオルガン １）	37：PICCOLO	（ピッコロ）
7：FLUTE	（フルート）	38：OBOE	（オーボエ）
8：OBOE	（オーボエ）	39：CLARINET	（クラリネット）
9：CLARINET	（クラリネット）	40：GROCKEN	（グロッケン）
10：VIBRPHN	（ビブラフォン）	41：VIBRPHN	（ビブラフォン）
11：HARPSIC	（ハープシコード）	42：XYLOPHN	（シロフォン）
12：BELL	（ベル）	43：KOTO	（琴）
13：PIANO	（ピアノ）	44：ZITAR	（チター）
14：MUSHI	（虫の声）	45：CLAV	（クラビネット）
15：DESCENT	（下降音）	46：HARPSIC	（ハープシコード）
16：UFO	（ユーフォー）	47：BELL	（ベル）
17：GRANPRI	（エンジン音）	48：HARP	（ハープ）
18：LASER 1	（レーザー１）	49：BELL/BRASS	（ベル/ブラス）
19：LASER 2	（レーザー２）	50：HARMONICA	（ハーモニカ）
20：SIN WAVE	（サイン波）	51：STEEL DRUM	（スティールドラム）
21：BRASS 1	（金管楽器 １）	52：TIMPANI	（ティムパニー）
22：BRASS 2	（金管楽器 ２）	53：TRAIN	（汽車）
23：TRUMPET	（トランペット）	54：AMBULAN	（救急車）
24：STRING 1	（弦楽器 １）	55：TWEET	（トゥイート）
25：STRING 2	（弦楽器 ２）	56：RAIN DROP	（雨だれ）
26：EPIANO 1	（エレクトリックピアノ １）	57：HORN	（ホルン）
27：EPIANO 2	（ 〃 ２）	58：SNARE DRUM	（スネアドラム）
28：EPIANO 3	（ 〃 ３）	59：COW BELL	（カウベル）
29：GUITAR	（ギター）	60：PERC 1	（パーカッション １）
30：EBASS 1	（エレキベース）	61：PERC 2	（パーカーション ２）

定は、わりとおおざっぱで、こまかい指定ができない。もともとこのV命令はＰＳＧの時代からひきつがれたもので、ＦＭ音源用にはもうひとつ、「＠Ｖ」というコマンドが用意されている。こっちのほうは、0から127まで、かなりこまかい音量が指定できる（ただし、ＦＭ音源専用の命令だ）。

どっちの場合も、やはり切りかえコマンド式なので、もし、微妙なニュアンスをだそうと思ったら、かなり苦労して、Ｖコマンドをこまめにはさんでいかなくちゃいけない。これは、わりとめんどうなので（どっちかというと、マクロの命令体系が、こまかい音量のうつりかわりを表現するのに向いていないんだ）、V命令は、いくつものパートがある場合に、チャンネルごとのバランスを整えるときなどに使うといいだろう。

それと、ＦＭ音源の場合には、各音色ごとにもともとの音の大きさがちがっているので、音色を切りかえたあとは、たいてい音量の調節もいっしょに行なったほうがいい。

「音長比」もよろしく

さて、もうひとつ、演奏上のニュアンスに関わるコマンドとして、「Ｑ」というのがある。あまり使わないかもしれないが、これは「音長比」というものを指定するためにある。

たとえば、同じ４分音符でも、音を決められた長さだけ、めいっぱい伸ばしたい場合もあるだろうし、逆にすぐに途切らせたい場合もあるだろう（図４）。この、音をだしている時間の比率を決めるのが、Ｑコマンドだ。

Ｑのあとには、１から８までの数字がつけられて、数字が小さくなるほど歯切れよい音になる。ただし、これもあんまり短い音に小さいＱを指定すると、「ブチッ」と聞き苦しい音がでることがあるので、注意してほしい。だいたいのところ、１や２のＱの差は耳で聞いてもほとんど区別がつかないので、Ｑ２、Ｑ７、Ｑ８ぐらいの３段階を使い分ければ、実用上はほとんど問題ないだろう。ときたま切りかえて使うほうが効果的だろうネ。

必殺テク「変数代入」

最後にひとつ、ここで、ＢＡＳＩＣのマクロコマンドならではのテクニックを紹介することにしよう。この必殺ワザは、マニュアルなんかには、「変数代入」として示されている。よーするに、各マクロコマンドにあたえる数字のかわりに、適当な変数名を埋めこんでおいて、プログラムの他の部分で、その値をどんどん変えちゃおうというワケ。

やり方の例を図５に示しておく。このプログラムを走らせると、１から61番までの音色を切りかえながら、同じメロディをえんえんと、くりかえし演奏しつづけてくれる。

ミソは、プログラムの60行にある

@＝VN;

図３　テンポを表わすＴコマンド

♩=120 ⇨ T120

Tnで演奏の速さを指定する。
nが大きくなるほど速くなる
（nは32から255まで）。

図４　音長比を表わすＱコマンド

音符の長さ
実際の音の長さ

Ｑ２：スタカート（短かくとぎれる演奏）
Ｑ７：ミディアム（普通の演奏）
Ｑ８：テヌート（音をいっぱいにのばした演奏）

図５　変数代入マクロの例　（88SR用）

```
10 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1
20 CMD PLAY "T120L8"
30 '
40 FOR VN=1 TO 61
50   READ A$ : IF A$="$" THEN RESTORE 100 : READ A$
60   A$="@=VN;"+A$
70   CMD PLAY A$
80 NEXT
90 '
100 DATA CEFGAGFEDFGABAGF
110 DATA EGAB>C<BAGFAB>CDC<BA
120 DATA GB>CDEDC<BA>CDEFEDC
130 DATA <B>DEFGFEDCEFGAGFE<
140 DATA $
```

●60行の"@＝VN;"に注目。＝と;ではさまれた部分は「変数名」とみなされる。

ということろ。マクロの文字列の中では、「=」と「;」ではさまれた部分は、コマンドではなく、変数名として解釈されるキマリになっている。で、このマクロをプレイ命令にあたえてやると、自動的にその変数の値が、コマンドによって使われるって仕組みだ。

図5のプログラムでは、「VN」という変数の値をFORとNEXTのループで1ずつ増やしているから、どんどん音色が変わっていくってワケ(この手法は、第1回のゼミナールのおまけプログラムでも使っているから、参考にしてみてくれ)。

もちろん、このやり方は、他のコマンドでもまったく同じように働く。たとえば、

```
CMD PLAY "V=VOL;……
```

としておいて、VOLの値を0から15まで増やしてやれば、音がだんだん大きくなっていくことになる(ただし、変数の値が、コマンドの指定範囲を越えてしまうと、エラーになっちゃうから、注意してくれヨ)。

さて、これで、だいじなマクロのほぼすべての命令について、説明し終わった。よくわかったかな?

次回では、いくつかのパートを組み合わせての和声のだし方、フレーズのくりかえしを利用して、演奏データを減らす方法なんかを紹介することにしよう。いよいよ、本格的に1曲の演奏プログラムをつくれるところまで進むことになる。

そんじゃ、オルヴォワール!! 来月まで元気でね!!

おまけのリスト

さて、今回のおまけプログラムは、「簡易リズムボックス」だ。打ちこんで走らせると、9種類のリズムパターン名を並べたメニューがでてくるので、好きな番号を入力しよう。いろんなリズムが飛びだしてくるぞ。止めるときはスペースを押す。

少しテクニック的なことを説明しておくと、88SRのFM音源の登録ずみ音色には、(どういうわけか)あまりシャキッとしたリズムの楽器の音がないので、シロフォンの音のいちばん低いあたりをつかって、太鼓の音の雰囲気をだしている。

また、本当は、演奏中にテンポを自由に変えられるようにしたかったんだけど、キー入力に合わせてリアルタイムで速さを変えるのは、BASICだとちょっと荷が重いんだ。で、演奏はいつも同じスピードでしかできなくなっている。

速さを変えてみたいという人は、各データ文の頭のTコマンドの数字をいじってみよう。

PC-8801mkIISR用

```
1000 ' =================================
1010 '       KAN'I RYTHM BOX
1020 '    FOR PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
1030 ' =================================
1040 '
1050 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1
1060 CONSOLE 0,25,0,0 : WIDTH 80,25
1070 SCREEN 0,0 : COLOR 0,1,,7 : CLS 3
1080 '
1090 LOCATE 20, 3 : PRINT "========== KAN'I RYTHM BOX ==========";
1100 LOCATE 20, 5 : PRINT "              1. 16ﾋﾞｰﾄ(1)";
1110 LOCATE 20, 7 : PRINT "              2. 16ﾋﾞｰﾄ(2)";
1120 LOCATE 20, 9 : PRINT "              3.  8ﾋﾞｰﾄ(1)";
1130 LOCATE 20,11 : PRINT "              4.  8ﾋﾞｰﾄ(2)";
1140 LOCATE 20,13 : PRINT "              5.  ｻﾝﾊﾞ     ";
1150 LOCATE 20,15 : PRINT "              6.  ﾎﾞｻﾉﾊﾞ   ";
1160 LOCATE 20,17 : PRINT "              7.  ｼｬｯﾌﾙ    ";
1170 LOCATE 20,19 : PRINT "              8.  ﾌﾞﾙｰｽ    ";
1180 LOCATE 20,21 : PRINT "              9.  ﾛｯｶﾊﾞﾗｰﾄﾞ";
1190 LOCATE 16,23 : PRINT "SELECT NUMBER (1-9) TO START -> PUSH SPACE TO STOP";
1200 '
1210 I$=INPUT$(1)
1220 IF I$="1" THEN RESTORE 1380
1230 IF I$="2" THEN RESTORE 1390
1240 IF I$="3" THEN RESTORE 1400
1250 IF I$="4" THEN RESTORE 1410
1260 IF I$="5" THEN RESTORE 1420
1270 IF I$="6" THEN RESTORE 1430
1280 IF I$="7" THEN RESTORE 1440
1290 IF I$="8" THEN RESTORE 1450
1300 IF I$="9" THEN RESTORE 1460
1310 '
1320 Y=VAL(I$)*2+3 : COLOR@(30,Y)-(45,Y),6
1330 READ A$
```

```
1340 CMD PLAY A$
1350 I$=INKEY$ : IF I$<>" " THEN 1340
1360 CLS : GOTO 1090
1370 '
1380 DATA T132 @42 V15 O2 L16 CCCCBCCC CCCCBBEE CCCCBCCC CCBBGGDD
1390 DATA T120 @42 V15 O2 L16 CRRCRRCR RRRRGRCC CRCRRCRR CRRRGGEE
1400 DATA T120 @42 V15 O2 L16 CRCRFRCF CFCRFRCF CRCRFRCF CRARFFDD
1410 DATA T112 @42 V15 O2 L16 CRC8FRCR CRC8FRCR CRC8FRCR {FFFDDD}4<{BBBGGG}4
1420 DATA T148 @61 V12 O7 L16 ERER<ERE>E RERE<EREE
1430 DATA T128 @42 V12 O5 L 8 BEEBEEAE EEAEEBAE BEAEEAEE EEAEE>E<BA
1440 DATA T112 @58 V13 O4 L16 G8.CRC G8.CRC G8.CRC CRGCCC
1450 DATA T 66 @40 V12 O1 L16 CRCGRC C>E32E32<GGEE
1460 DATA T120 @41 V12 O2 L16 CRCCCRGRCRCR
```

MSX用

MSXに合わせてくれ!

```
1000 '====================
1010 '  KAN'I RYTHM BOX
1020 '  FOR MSX&FM-MACRO
1030 '====================
1040 '
1050 _INIT : _TRACK(1) : _INST(1)
1060 SCREEN 0 : CLS : DIM VN(9)
1070 FOR I=1 TO 9 : READ VN(I) : NEXT
1080 DATA 44,44,43,43,46,44,43,43,45
1090 '
1100 LOCATE 5,0 : PRINT "====== KAN'I RYTHM BOX ====";
1110 LOCATE 5,2 : PRINT "    1. 16BEAT(1)";
1120 LOCATE 5,4 : PRINT "    2. 16beat(2)";
1130 LOCATE 5,6 : PRINT "    3.  8beat(1)";
1140 LOCATE 5,8 : PRINT "    4.  8beat(2)";
1150 LOCATE 5,10: PRINT "    5.  Samba    ";
1160 LOCATE 5,12: PRINT "    6.  Bossanova";
1170 LOCATE 5,14: PRINT "    7.  Shuffle  ";
1180 LOCATE 5,16: PRINT "    8.  Blues    ";
1190 LOCATE 5,18: PRINT "    9.  Rock-a-ballad";
1200 LOCATE 5,20: PRINT "Select Number (1-9) to Start";
1210 LOCATE 5,21: PRINT "Push Space to Stop";
1220 '
1230 I$=INPUT$(1)
1240 IF I$="1" THEN RESTORE 1410
1250 IF I$="2" THEN RESTORE 1420
1260 IF I$="3" THEN RESTORE 1430
1270 IF I$="4" THEN RESTORE 1440
1280 IF I$="5" THEN RESTORE 1450
1290 IF I$="6" THEN RESTORE 1460
1300 IF I$="7" THEN RESTORE 1470
1310 IF I$="8" THEN RESTORE 1480
1320 IF I$="9" THEN RESTORE 1490
1330 '
1340 READ A$ : _ERASE(1) :_PHRASE(1,A$)
1350 _MODI(1,VN(VAL(I$)))
1360 _STANDBY : _PLAY(1,1)
1370 _START : _WAIT(1)
1380 I$=INKEY$ : IF I$<>" " THEN 1360
1390 CLS : GOTO 1100
1400 '
1410 DATA T120 O1 L16 CCCCBCCC CCCCBBEE CCCCBCCC CCBBGGDD
1420 DATA T120 O1 L16 CRRCRRCR RRRRGRCC CRCRRCRR CRRRGGEE
1430 DATA T120 O2 L16 CRCRFRCF CFCRFRCF CRCRFRCF CRARFFDD
1440 DATA T112 O2 L16 CRC8FRCR CRC8FRCR CRC8FRCR {FFFDDD}4>{BBBGGG}4
1450 DATA T148 O7 L16 ERER>ERE<E RERE>EREE
1460 DATA T128 O5 L8 BEEBEEAE EEAEEBAE BEAEEAEE EAEEE<E>BA
1470 DATA T112 O4 L16 G8.CRC G8.CRC G8.CRC CRGCCC
1480 DATA T66 O1 L16 CRCGRC C<E32E32>GGEE
1490 DATA T120 O2 L16 CRCCCRGRCRCR
```

そこが知りたい

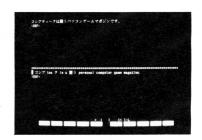
世界から、コトバの壁がなくなる!?
パソコンで自動翻訳!!

パソコンで日本語を英語に翻訳してくれるソフトがでているという話を聞いた。自動翻訳機！これさえあれば、もう英語オンチとバカにされることもない!?

翻訳実例

コンプティークは闘うパソコンゲームマガジンです。

「マイクロパック J／E」のメインメニュー。まず最初は、1の文書作成機能を使って、もとになる日本語の文書を作ってみる。

さっそく作成！コンプティークのサブタイトル「闘うパソコンゲームマガジン」を入力した。さて、うまく翻訳できるかな？

「コンプteaク is a 闘う personal computer game magazine.」なんだコリャー？どうやら「コンプティーク」と「闘う」が、辞書にないらしい。

　イラスト／清水由紀子

パソコンで自動翻訳ができた!

「そこが知り隊」も出動3回目となると、だいぶ余裕が出てくる。今回はなんと予習をしてから出動した。エライ!

自動翻訳というのは、ＳＦにもよく出てくるように、アイディアとしては、かなり前からある。実際コンピュータができて間もない1960年代には、一時研究開発がさかんに行なわれた。その結果わかったのは、文章を解析するには、言語そのものについてかなりのノウハウが必要だということ、翻訳用の辞書がかなりぼー大になること、その辞書を検索するには、きわめて高速のハードウェアが必要だということだ。

当時は、コンピュータのパワーも限られていたし、言葉自体の研究も未熟で、実用に耐えるものは、開発できなかった。しかし、その後ハードウェア技術の進歩、日本語ワープロに代表される言葉自体に対する研究も進み最近では、ふたたび研究がさかんらしい。

と、ここまでが予習の成果。はたしてパソコン自動翻訳は、使いものになるのか？　さっそくパソコン用自動翻訳システムを開発したブラビス・インターナショナルという会社に行って、自動翻訳システム「マイクロパックＪ／Ｅ」を使ってみた。

自動翻訳と名前はいかめしいけど、使うのはハードディスクが付いている普通のパソコン。ほんとに、こんなので自動翻訳できるのかな、なんて思いながら、いざ開始だ。(下の写真に注目)

まずは、元になる日本文を作る。このへんは、日本語ワープロと同じ感覚。コンプティークのキャッチコピー「コンプティークは、闘うパソコンゲームマガジンです。」と入れてみた。

「マイクロパックＪ／Ｅ」には、基本的な単語60,000語を最初から登録してある基本辞書と、ユーザーが自分用に登録する追加辞書の２種類の辞書がある。本来ならば、もとになる日本文に辞書にない単語があるかどうかを検索して、未登録の単語を登録する。しかしなにごとも経験とばかり、いきなり翻訳させてみた。

結果は、悲惨。なんと「コンプteaクis a 闘う personal computer magazine.」となってしまった。どうやら、「コンプティーク」と「闘う」が、辞書にないらしい。考えてみれば「コンプティーク」なんて雑誌の名前が最初から辞書にあるはずはないよね。でも「コンプティーク」の「ティー」の部分を「お茶」と訳したのはオドロキ!思わずうれしくなってしまった。コンピュータも苦労してるんだね。やっぱり、いきなり翻訳は、無理な注文だ。

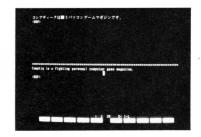
「教えてもらわなければ、わからない」、これ当り前。ここは、素直に辞書登録を行ない、再度翻訳に挑戦させた。結果は、「Comptiq is a fighting personal computer magazine.」みごとに翻訳、大成功だ。一度教えれば忘れないのは、さすがコンピュータだね。

こうやって、翻訳するたびに自分用の追加辞書を登録していく。最初は手間がかかるけど、使えば使うほど、この翻訳システムは、賢くなって、自動的に自分専用の自動翻訳システムができあがるようになっている。スゴイ!

翻訳スピードも、400字で約８分。このページいっぱいに書いた日本語を１時間弱で英語に直してくれるから、じゅうぶん実用的。これなら役にたつ。

COMPTIQ IS A FIGHTING PERSONAL COMPUTER MAGAZINE.

すかさず辞書登録。3の辞書更新機能を使って「コンプティーク」を登録する。英語の辞書みたいに「コンプティーク、名詞、COMPTIQ」と入れてやる。

次は「闘う」。辞書には単に日本語、品詞、英語だけでなく、いろいろな情報を入れる。形容詞の場合は、活用形とか比較級とかだ。

登録終了、いざ翻訳!「Comptiq is a fighting personal computer game magazine.」ウーム、み、みごとじゃ。あっというまに、僕より賢くなった。

辞書が命の自動翻訳。

日本語が自動的に英語に翻訳される。この感激は、目の前で体験しないと、よくわからないと思うけど、なかなかのもんだ。そして、これはじっくり考えれば考えるほど、すごいことだ。

たとえば、「昨日カツ丼を食べた。」という時は、正しくは「僕は、昨日カツ丼を、食べた。」の意味だし、「僕のパソコンとギター」といえば、だいたいが「僕のパソコンと僕のギター」の意味だ。でも、もしかしたら「僕のパソコンと君のギター」かもしれない。

おなじ「結ぶ」という言葉でも、「契約」を結ぶ場合と「靴のひも」を結ぶ場合じゃ使う英語が違う。これを、ちゃんと区別しないと正しい英訳はできない。このへんの仕組みをブラビスの人に聞いてみた。

まず表現されない言葉。これは、「前編集」と呼ばれる、英訳前の段階で、「アー、こりゃ言葉が足りずコンピュータが正しく訳せそうにない」ってとこを、あらかじめ補っておくんだそうだ。だから、省略がやたら多い会話なんかを翻訳するときは、前編集が大変だ。そのかわり解説文なんかは、得意中の得意。大した前編集なしで翻訳できる。足りない言葉を自動的に補うには、コンピュータ自身が、推測できる能力、つまり人工知能を持たなければならない。このあたりは自動翻訳とはいっても、自動化されない部分だ。

同じ言葉でも英訳すると言葉が違うもののほうは、ブラビス独自の内部辞書とそれを使うプログラムが自動的に区別してくれる。ここがブラビス自慢の技術だ。内容は、トーゼン企業秘密。具体的なことは、ついに教えてもらえなかった。でも、そこは「そこが知り隊」。基本的なことは、ちゃーんと聞いてきた。

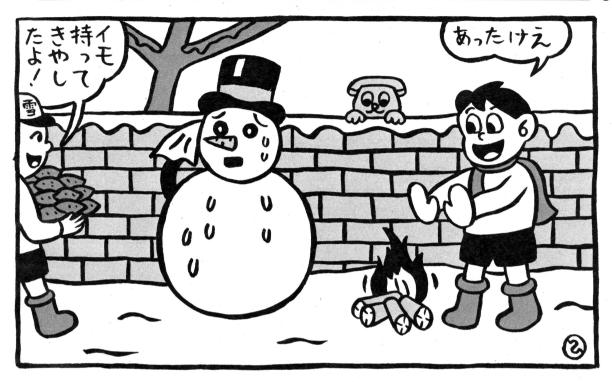
ふつう僕らが、英語に訳すときは、辞書をひいて、日本語を当てはまる英語に直接置き換えていく。それがコンピュータに訳させるときは、ちょっと違う。

たとえば「私は昼前に、新宿に着くだろう。」という文章だ。「私＝I」、「昼＝noon」、「新宿＝Sinjyuku」、「着く＝arrive」、「だろう＝will」というところは、簡単に決まる。しかし「前」というのは、物の前だと「in front of」が、時間だと「before」が使われる。人間なら普通の辞書を使っていてもこの区別ができるが、コンピュータだとできない。そこで用意されているのが特別の辞書、ブラビスの内部辞書だ。

この辞書には「昼」のところに「noon」という訳語のほかに「時間に関する名詞、物ではない、…」という抽象的な情報も入っている。ブラビスのプログラムは、「前」という言葉が、「昼」にかかっていることを分析したあと、それが時間に関する言葉であることを辞書で調べ、自動的に「before」のほうを選ぶようになっているんだ。

聞くと簡単そうだが、この方式を開発し、辞書ができあがるまでには、なんと10年近い時間がかかっている。翻訳が本業で、なんとしても自動化して仕事の効率をあげなければならなかったブラビスじゃなければ、とてもこんなに時間をかけられないよネ。

時間をかけて開発した技術だけあって、そのノウハウは他言語にも応用がきくのだそうだ。だから「日本語→韓国語」なんて、ちょっとめずらしい自動翻訳システムもブラビスは、発売している。もうすぐ「英語→日本語」の翻訳システムも出すというから、何語でもＯＫなんてシステムが、近い将来出てくるかもしれない。そうなるともう言葉の壁なんて気にすることなく世界中の人と手紙のやりとりができるよネ。

きっとあと10年もすると、マイクに向かって話すと、いろいろな国の言葉に自動的に翻訳してくれるコンピュータがでてくるよ。それを電話につないで、外人と日本語でおしゃべり、ナーンテネ。

マイクロパックJ/E

「マイクロパックＪ／Ｅ」は、ソフトだけで63万円する。これを使うパソコンにハードディスクが必要だから合計は200万円くらい。英語の宿題用に欲しいけど、ちょっと僕らにゃ手が出ないネ。でも、このもとになったミニコン用のソフトはなんと2000万円もするんだぞ！

HARD PACK PAGE

もうすぐ春だというのに、サブい日がつづいている。ちょっとオモテに出て家に帰ると、しばらくは体を解凍するのに時間がかかる、そんなきょうこのごろ、いかがお過ごしであろうか。さて、今月のハードパック。いつものパソコンオンリーからちょっとワクを広げAVテレビからカメラまで手を出してみた。スージィのおもちゃは、ブキミに楽しいゼロン。追伸。春は近いぞガンバロー。

出ました。「ながら族」専用電話

最近の新型電話のラッシュはスンゴイデスネ〰〰。

秋葉原へ行くともうＣＤプレイヤーか電話しきゃないってな感じでズラーと並んでる。

そのなかでも超変りだねが、今度松下通信工業の出した「ヘッドホン電話」。正式には、「VE-226M」というやつだ。その名のとおりヘッドホンマイク型のやつで、話しながら両手が使えちゃうという便利な電話だ。オマケにラジカセなんかを接続するジャックも付いてるから、ＢＧＭを流しながらおしゃべり、なんてワザも使える。

「ながら族」を自認するキミなら、ぜひファミコンでスーパーマリオをやりながら、明菜を聞きながら、彼女とおしゃべりをするという「超ながらワザ」に挑戦してみてくれ。(ムリカナ？)

このほか、20カ所の短縮ダイヤル機能、最後に回したダイヤルを自動的にかけてくれる再ダイヤル機能が付いてて、22,000円。色は黒と赤だ。問い合せ／松下通信工業☎(045)932-1231

▲松下通信工業　ヘッドホン電話　VE-226M

イラスト／スージィ甘金

MSXに接続スーパーカメラ登場。

すごいカメラが出た。キヤノンの「T90」。あまりに多機能なのでくわしくはカタログを見てもらうとして、ここでは、ひとつだけ特徴を紹介！

なんとこの「T90」、MSXパソコンに接続して使うことができる。目的はフィルム番号、日付、時間、絞り、シャッタースピードなどを、MSXでプリントアウトしたり、細かい設定をするためだ。価格は本体に50ミリレンズを付けて180,000円。問い合せ／キヤノン ☎(03)450-2731

CANON T90 w/Data Memory Back 90, Interface Unit D.M.B. and MSX Personal Computer

▲キヤノン カメラ T90

これさえあれば、なんにもイラナイ!?

50人の電話番号を覚える腕時計なんてのがあると思ってたら、なんと今度は660人の電話番号を覚える電子メモが発売された。それが、このシャープ「電子メモPA-308」。「PA-308」には、「計算、データ、電話」の3つのモードがある。計算モードでは10ケタ1メモリーの電卓として、データモードでは、時刻表や価格表、スケジュールのメモ帳として、電話モードでは、660人の電話番号簿として使える。パスワードだって付くよ。価格22,800円。問い合せ／シャープ ☎(07435)3-5521

▲シャープ 電子メモ PA-308

これは本物。ニューメディア対応テレビ

テレビ、ビデオ、パソコン、文字放送、キャプテンシステム、なんでもござれのニューメディア対応テレビが出た。

いままでニューメディア対応といいながらも、パソコンにつなぐと、640×400の表示ができないやつなんかがあったけれど、このNECの「C-15M319」は、完璧。もちろん普通のテレビとしても使える。そのうえリモコン、タイマー、チルトスタンド付きで165,000円なら絶対安い！問い合せ／日本電気ホームエレクトロニクス ☎(03)454-5111

▲NEC ニューメディア対応テレビ C-15M319

WORLD REPORT

レゴ感覚で簡単に作れるロボットだ。

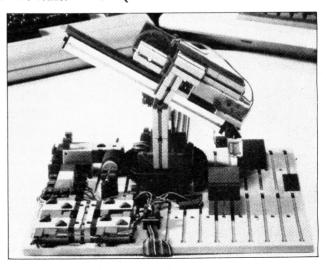
さて今回の海外情報は、ロボットキットのお話。キットといっても、ひとつ組み立てれば、それでオシマイなんてちっちゃなやつじゃない。この「ロボット コンストラクション キット」は、プロッターや並びかえロボットなどなんと10種類ものロボットを作ることができる。それぞれのロボットを作っていくうちに、ロボット工学の基礎が身につくというスグレモノだ。

作ったのは西ドイツのフィッシャーテクニック社。売っているのは米国のパーセック・リサーチ社で値段は199ドル（約40,000円）。

このキットは、モーター、ギヤ、磁石、ランプ、プッシュボタンなど合計249個の部品で構成されている。これの組合せを変えると、10種類のロボットになるって仕掛けだ。

もちろんパソコンにもつなげることができる。

パソコンからコントロールするには、「パークル」という名前の専用の言語を使うようになっているんだ。

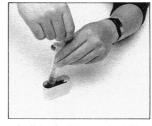
いまのところ使えるパソコンは、Apple IIとコモドールのVIC、それにコモドールの64だけ。早く日本のパソコンでも使えるようにならないかな。日本未発売。

スージィのおもちゃだいすき
SUZY NO OMOCHADAISUKI

不思議な粉で立体コピー
XERON〔ゼロン〕

$H_2O+\chi$≒ゴジラ！この数式がキミには解けるかな？　水に"χ"、つまりこの『ゼロン』というマカ不思議な粉を混ぜ、型に流しこめば、ぬあんと、立体コピーができてしまうのだった。

世の中まさにコピー文化が花ざかり、キミたちだって友だちのノートをコピーして宿題を片づけたり、マイコン用のソフトをコピーしたり、ビデオをダビング（アレも一種のコピー）したことが１度や２度はあるはず。大きな声じゃ言えないけど、最近ではファミコン用カセットのコピー機まで売ってるらしいよ。

ここに紹介するトミーの『XERON』(ゼロン)は、そんじょそこらのコピーとはチョトちがうシロモノなのだ。なんたって立体コピーができちゃうんだぜ!!　やりかたは簡単カンタン。セット内の粉を、付属のスプーンを使って一定の割合で水に溶かし、注射器でグニョグニョと型（ゴジラとか恐竜なんかがある）に流しこんで、待つこと約５分間。型をパックリ割ると、アラ不思議！　小さくってヌルヌルとした、まるでエイリアンの幼虫のようなゼロンが１匹できあがり！　セットには、ジオラマベースもついているので、カッコいいディスプレイもできるぞ。ゼロンは水につけておくと、そのままの状態を保っているけど、２～３日乾かすと1/2に縮んでカチカチになり色も塗れるんだ。それからゼロンには、もうひとつおもしろいあそびかたがある。粉を使って型を自分で作れば、なんだって立体コピーができちゃうのだ！　たとえば自分の指なんかの型を作って、立体コピーすると、ブキミでおもしろい物ができあがることうけあい。

『ゼロン』には、今のところゴジラ、恐竜、水辺の生物の３種類があって、各セットとも￥980。粉だけの別売りもしているので、キミだけのゼロンをジャンジャン作っちゃおうゼイ!!

▲水と粉を一定の割合でよーくかき混ぜたら、付属の注射器で吸いとろう

▲型から液体があふれだすまで注射器で注入。２分間ですませないと固まってしまう

▲約５分間待つとほぼ固まるので、型を２つに割って恐竜を取り出そう

▲ヌメヌメしたブキミな恐竜ゼロンのできあがり。バリは付属のナイフで切りとろう

問い合せ先／(株)トミー企画部03(693)1031

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

毎日 欲ばって

映画化作品

角川春樹事務所 創立10周年記念作品
ゴールデンウィーク・東宝洋画系公開！
製作・監督
音楽監督 角川春樹

ふたりは、ブルースになった。

キャバレー

栗本 薫

若きジャズマンと筋金入りのヤクザとの間に生まれた奇妙な友情。 380円

「キャバレー」と同時上映！〈角川映画〉

彼のオートバイ、彼女の島

片岡義男

オートバイ狂のコオと島から来たミーヨ。夏の日の愛のふれあい。 380円

映画化2月公開！

アグネス —神の小羊— レオノー・フライシャー

閉ざされた修道院で起こる神と人間の劇。ジェーン・フォンダ主演。 380円

映画化決定！

小説熱海殺人事件 つかこうへい

「海が見たい」つぶやいた大山金太郎は、今どこで何を見ている？ 260円

映画化作品／TV放映

2月17日TBS系放映！

カポネ大いに泣く 梶山季之

闇の帝王カポネをおおいに手こずらせた男の痛快な生き様！ 380円
主演／萩原健一・田中裕子 監督／鈴木清順

おやすみ、テディ・ベア 上・下 赤川次郎

爆弾入りの熊のぬいぐるみ、次は誰の手に？ 長編サスペンス！ 各340円

原子力船むつ消失事件 西村京太郎

新潟沖で突然消息を断った"むつ"の行方は!? サスペンス推理。 420円

エーリアン殺人事件 栗本 薫

巨大宇宙船シーラカンス号が救助した船にエーリアンがいた！ 380円

ダーティペアの大冒険① 高千穂遙

アクションとお色気ムンムンの痛快SF。宇宙美人に敵なし！ 340円

ひとめあなたに… 新井素子

地球最後の一週間—正気と狂気、現実と非現実のSF・ロマン。 420円

悪夢喰らい 夢枕 獏

雨。月。光。影。香。幽。麗。気。血。そして死。戦慄の夢幻世界。 380円

凶銃ルーガーP08 大藪春彦

男たちは、すべてを喪くした時、血塗られた運命の引金を引く！ 380円

深夜放送のハプニング 眉村 卓

不思議なリクエストカードを放送したことから起こった奇怪な事件。 340円

ウルフガイ不死の血脈 平井和正

ある日突然舞いこんだ悪夢への招待状は何を意味しているのか—？ 340円

ウルフガイ凶霊の罠 平井和正

暗黒の意識界での壮絶な闘いと魂の咆哮！ 華麗なる伝説の幕あけ。 380円

ヘッド・ワイフ 式 貴士

エロ・グロ・ナンセンスを通りこした"式ワールド"スーパーSF。 380円

すごそうよ。

角川文庫

怖(おそ)ろしい夜
西村京太郎
また妖しい夜が来る…。様々な顔を持つ夜をテーマにしたオリジナル短編集。
新刊380円

ぼくのミステリ作法
赤川次郎
ベストセラー独占の赤川ミステリの舞台裏のすべてをお見せします！
新刊300円

死はやさしく奪う
栗本　薫
ジャズマンをいざなう死のメロディー。書下し、本格長編ハード・ボイルド！
新刊380円

メイン・テーマ2
片岡義男
旅の空は広いカンバス。どんな夢を描くか、それはあなたの自由――。
新刊380円

乱調文学大辞典
筒井康隆
古今東西の文学史を「筒井流」に斬るとこうなるのだ！　大ナンセンス辞典。
新刊300円

太陽の世界9続神征紀
半村　良
快楽にふけっていく人々――。〝人間を堕落させろ！〟デギルの奸計が開始された。
新刊380円

星影のステラ
林真理子
ちぐはぐな二少女の心がジャズの名曲に乗ってスウィングするきらめきの名作。
新刊260円

山田太郎十番勝負
横田順彌
大胆不敵な勝負に挑む山田太郎の活躍！　サラリーマン根性物語。
新刊380円

バビ・ストック1　果てしなき標的(ターゲット)
寺田憲史
巨大な悪の帝国の前に、バビと仲間たちは…！　ビデオ化作品。
新刊460円

そして天使は歌う
久保田二郎
アメリカのすべてがわかる！　本物志向の人のための遊び学入門。
新刊380円

ラス・カナイの要塞
ジェームズ・グレアム
断崖上の要塞に挑め！　J・ヒギンズの別名の傑作冒険小説。
新刊420円

別れの言葉辞典
現代言語セミナー
別れの時を美しく演出するために――。ちょっと気のきいた一言。
新刊490円

怪奇日蝕
式　貴士
常識を破るエロスと黒い笑いがいっぱいの、スーパーSF！
新刊340円

金曜日の妻たちへ　上・下
鎌田敏夫
恋、愛、友情、そして家族。人気テレビドラマの小説化！
各420円

会員制
ファミコンランドテレフォンサービス
0425 (93) 3891 11：00〜20：00マデ

ファミコンランドⅡ誕生

なんと¥3000で君のほしいソフトが2〜4本手に入る その方法は？

● 君が持っている〔ファミコンソフト 2〜5本〕+〔ファミコンチケット〕で（新品・新作）ほしいソフトが君のものになる。

ファミコンチケットってなあ〜に？

● ファミコンランドが発行している引き換え券の事，入会時にまとめて¥3000で買ってもらうんだ。
● ファミコンチケットは16枚つづりになっています。（有効期限は1ヶ年）
● ファミコンチケット**35枚分**で新品・新作・新同品（中古）ソフト1本差し上げます。

ランク表

人気商品によりA・B・Cでランク分けしてあり、ファミコンチケットと同じ価値があります。

Aランク＝ファミコンチケット15枚分		**Bランク＝**ファミコンチケット 10枚分		**Cランク＝**ファミコンチケット 6枚分	
忍者ハットリ君	マクロス	アストロロボササ	忍者じゃじゃ丸くん	イーアルカンフー	パックマン
グラディウス	ダグボーイ	エレベーターアクション	バーガータイム	エクセリオン	フィールドコンバット
キン肉マン	ポートピア殺	けっきょく南極大冒険	パチコン	F1レース	フォーメーションZ
アーガス	頭脳戦艦ガル	ゲイモス	フラッピー	ギャラガ	ベースボール
スーパーマリオブラザーズ	スペランカ	サッカー	プーヤン	ゴルフ	麻雀
いっき	テグザー	ジッピーレース	本将棋	スーパーアラビアン	四人マージャン
ルナボール	オバケのQ太郎	スカイデストロイヤー	マッハライダー	スペースインベーダー	ロードランナー
ボルガードⅡ	ペンギン君ウォーズ	スパルタンX	ルート16ターボ	ゼビウス	ワープマン
ボコスカウォーズ	エグゼドエグゼス	ちゃっくんぽっぷ	レッキングクルー	テニス	エキサイトバイク
1942	ツインビー	チャンピオンシップロードランナー	ロードファイター	ディグダグ	フロントライン
カラテカ	ソンソン	テンヤードファイト	バックランド	忍者くん	
グーニーズ	バイナリーランド	ドアドア	チャレンジャー	ハイパースポーツ	
ロットロット	ボンバーマン	ドルアーガの塔	シティーコネクション	バトルシティー	
		スターラスター			

● 1ヶ月ごとランクは変わります（注）この表にないソフトは受けつけません。61年1月以後に発売のソフトはすべてAランクです
Aランクにはまだ発売していないソフトもあります。

ランク表の見方

● Aの各ソフトはチケット15枚分と同じ
● Bの各ソフトはチケット10枚分と同じ
● Cの各ソフトはチケット 6 枚分と同じ
☆箱（説明書を含む）がないものはチケット1枚分差し引きます。
（箱だけあって説明書がないものも同じ）

例 下のソフトでテグザーが欲しい時は
● キン肉マン（A）箱有/説明書有…15枚分チケット
● サッカー（B）箱有/説明書無…10－1＝9枚分チケット
● ゼビウス（C）箱無/説明書無…6－1＝5枚分チケット
15＋9＋5＝29➡35－29＝6でつまり
6枚のファミコンチケットと3本のソフトを送れば
テグザーがもらえるのだ スゴイ

申し込み方法

⊙わからない時はお父さんか、お母さんに聞いてね

入会金➡ 通常¥1,000のところ今回号に限り 無料

● 住所・氏名・年令・電話番号明記の上 ¥3000をそえて現金書留でお送り下さい（切手は受け付けできません）
● 書留確認お問い合わせ
AM 9：00〜11：00まで Tel0425（93）3891

● 致着しだい会員証・ファミコンチケット・資料を送ります。
● ファミコンランドの電話番号は会員の方のみお教えします。

ファミコンランド入会申し込み用紙

名前

住所 〒

年令（　）才　☎（　）

「ファミコンランド大阪本部」通販
〒590 大阪府堺市戎ノ町東 1-1

「ファミコンランド東京支部」通販
〒191 東京都日野市南平 5-33-6
● 破損等の場合は返品受付けます。

4月号のファミコン特集は最新ゲーム必勝法+"これがファミコンネットワークだ!"。いよいよコンプティーク情報部員も発表!パソコンハイドライドII情報もお楽しみにね!

3月8日(土)発売。380円

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3—195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号•630円(送料250円込)第2、3号各•580円(送料200円込)、第4~12号各•630円(送料250円込)、'86年1月号•630円(送料250円込)、2月号•640円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2~3冊が送料300円、4~5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま~す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。
よろしくたのむよ!!

●あて先/〒160 東京都新宿区三栄町8番地
いかりビル2
コンプティーク編集部

❂編集部の住所が変わりました

コンプティーク月刊化にあたり1985年11月3日、編集部は大移動を決行いたしました。今後、おたより等のあて先は下記の住所に変わります。今後ともヨロシク

■〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2
コンプティーク編集部

編集後記

トップシークレットテレフォンにたくさんの電話ありがとう。あまりの反響に電話がかかりにくくなっていると思う。ゴメンナサイ! でも、マチガイ電話にはくれぐれもご注意を。袋とじの中に書いてある電話番号を落ちついてゆっくりダイヤルしてね。(辰)

キリンの舌をつかむと気持ちいいという話を聞いた。でも、気持ちよすぎてやめられなくなるんじゃないかと思って、トライするのをひかえてる。ハイ、ボクもなかなか異常なんです。(弘)

わからぬ英語の壁を乗りこえ、どうにかラスベガスのエレクトロニクスショーを見に行った。高野氏とのやじきた道中って感じで、とにかく楽しかった。また、無理にでも仕事をつくり行ってみよう。(隆)

ヤッホー、アンラッキーつのだです。私事で恐縮ですが、年末に旅先でお金を落としました。伊豆・修善寺近辺の読者のキミたち、エンジのチェック柄サイフを拾ったら編集部にスグ届けるよーに。(貢)

Helloo Lucky高野です。カリフォルニアの空はいつも青かったし、金髪の外人はみんな綺麗だったし、ヒルトンホテルのお姉さんはぼくに親切だったし、今月もついてるぞーです。(潔)

キミは1月13日の〝情報デスクToday(TBS)〟を見たか、なんと我が編集長かくれ佐藤が出ていたのだ。ついでに私、ファミコン名人(?)ユニバーサル塚田もちらっと映ってしまったのだが、この撮影がおかしかった。いつもはベラベラとしゃべりまくる編集長が、カメラが回り始めたとたん、無言。NG続出であがりまくっていたのであった。オマケに私まで緊張して、あっちこっちで失敗。ピーチ姫を見たい、というプロデューサーを満足させるのに、2時間もかかってしまうというなさけなさ。でもなんとか無事に放映されたのであった。今後もNHKなどに出る予定なので、みんなも楽しみにしてちょーだい。(ユニー)

コンプティーク
3月号
昭和61年3月1日
定価380円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

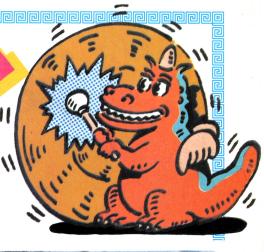
雑誌コード 13977-3
Printed in Japan

editors 佐藤辰男 須賀弘 吉田隆 高野潔 塚田正晃 角田貢士朗 渡辺知子 *contributing editors* 穂原俊二 荒川あつ子 片岡英典 編集隊オフィス(市島正明 湯治泉) シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 竹内慶人 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信
designers D/HITS(高木和雄) 丸山浩伸 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 高田節子 赤塚弘隆

ファミコン・カートリッジシールは、今回お休みします。新製品がたくさん出たら再開しますのでヨロシク!!

バビョ〜〜〜ン!!
ドラゴン・ジムも3回目でますますノッてきたよ。充電準備OK!?

IDOL INTERVIEW

森村聡美

通学途中ニワトリにイジメられるの

人気ドラマ「妻たちの課外授業」(日本テレビ系・水曜夜10時)にかおる役で出演、カワイイつっぱりぶりが人気の聡美ちゃん。注目度急上昇の聡美ちゃんに緊急接近しちゃったよ〜ん。

——聡美ちゃんって、静岡県焼津市の自宅から通いながら、芸能人しちゃってるんでしょ?学校(中学3年生)行く時間あるの?

「そうですね。どうしても欠席や早退が多くなります。撮影が遅くなって朝の4時に家に帰るなんてこともあるの。でも、遅刻はしたくないので朝8時には家を出るんですよっ」

——すっごおーい! 寝るひまないね。

「3時間くらいは寝れます。そのかわり授業中に補充してるの(笑)。でも、もっと、たいへんなことがあるんですよ。学校に行くとき、神社を通ると近道なんだけど、そこに2匹のニワトリがいて、それが大きいヤツで。その2匹が追いかけてきて、もうパニック! 現場を見ていたおじさんにシッカ笑われちゃった。でも、その2匹は交通事故や猫に襲われたりしていなくなっちゃったんです」

——ラッキー! でしょ、でしょ?

「甘い! 2、3日したら、今度は3匹にふえて復活してました(笑)。そのうちの1匹が後を継いで追いかけてきたの。もうイヤッ!」

★聡美ちゃんのサイン色紙を10名にプレゼント! 応募方法は129ページを見てね。

♥ドラマの乱闘シーンはマジでやるので、なまキズがたえません。ウエーン!

ドラマ収録中も受験勉強よ!

——ところでドラマのほうは、もうすっかり慣れたんじゃないのかな?

「そうですね。ホントに最初の頃はコチコチで。でも、お母さん役の由紀さおりさんがよくしてくれて、『あなたがやれることをやればいいの。どこをみたらいいのかわからなかったら、私をみなさい』ってアドバイスしてくれたの」

——フーン。ドラマの中の設定とは違って、すばらしい親子関係なんだ。収録はいつまで?

「放送が3月いっぱいだから、3月初旬まででですね。ちょうど受験と重なっちゃうんですよぉ。ドラマの中で問題解くシーンがあるでしょ。そういうときも、マジでやってるんです。わからない問題は東大出のディレクターに教えてもらうの。ぐあんばーるんだっ!」

——うん、ぜひ、ぐあんばってチョンマゲ!!

撮影/林久平

IDOL FLASH

この春注目の女の子大集合!!

映画初出演に続き、主題歌デビュー決定だ!!

日産自動車のＣＦでも、そのカワユイ笑顔をみせてくれている西村知美ちゃん。

その知美ちゃんが出演している話題の映画が「ドン松五郎の生活」（東宝東和提供）。人間の言葉を理解する犬の物語で、知美ちゃんは、その犬と交信できる少女・圭子役。公開は３月上旬の予定だよ。

そして、来生えつ子詞、来生たかお曲のこの映画の主題歌で３月20日東芝EMIよりデビューも決定！　はやく知美ちゃんの歌声を聴きたいねっ。

ファンの集いで麻里チャンに会えるゾ!!

'86ミスヘアコロンに選ばれ、すでにそのＣＦやラジオのＤＪで活躍中の水谷麻里ちゃん。

麻里ちゃんは昭和46年７月18日生まれの中学２年生だ。特技がナント！　逆立ち!!

そして、いよいよ３月21日にビクターレコードよりデビューが決定！　その前にファンの集いが全国規模で行なわれる。大阪(2/15)、名古屋（2/16)、福岡(2/22)、広島(2/23)、札幌(3/8)、仙台(3/9)、東京(3/16)というスケジュール。問い合わせはサンミュージック後援会☎03(354)8500まで。

撮影／林久平▼

シュガーピンクの笑顔にもうすぐ会える

最後となった第10回ホリプロ・タレント・スカウト・キャラバンで12万人の中から選ばれた山瀬まみちゃん。

まみちゃんのデビューは３月21日、キングレコードから。昨年、行なわれたX'マスパーティーではファンに囲まれ大感激。もうすぐ、キミの街でも会えるぞ。

▶撮影／渡辺一弘

3月にはコンサート・ツアー!!

ドラマ『ヤヌスの鏡』でガンバの杉浦幸ちゃんが、１月27日、『悲しいな』で歌手デビューしたぞ。３月からはコンサート・ツアーも開始!!　広島(3/20)、札幌(3/22)、仙台(3/23)、名古屋(3/25)、福岡(3/30)、大阪(3/31)、東京(4/5)で歌声を聴かせてくれるぞ。問い合わせは☎03(490)2205ホリ・プロ友の会まで。カレンダーに要チェックね。

情報バラエティ

ユッコからドリフまで㊙チェック情報だっ！

のどかをフライデー!?しちゃったよ〜ん

日本中をおさわがせ中のドラマ『毎度おさわがせします』で、またまた過激しちゃってる、のどか役の中山美穂ちゃん。でも収録の合い間には、スタッフとふざけ合って、こ〜んな笑顔も。ワッ、かわゆしっ！　イイ顔見れたね

加藤茶、志村けんをビデオで逆襲しよう

ドリフの人気者コンビの「加トちゃん ケンちゃん ごきげんテレビ」(TBS系・土曜夜８時）に早くも人気集中。この番組では視聴者によるビデオを募集中だ。自信のあるヤツはどんどん応募しようぜっ。

タレ目がツリ目になっちゃう怖〜い映画

伊藤麻衣子ちゃんの初挑戦・主演映画『愛の陽炎(かげろう)』が、３月にいよいよ公開されるぞ！

「頭にロウソクを立てて、ものすごいメイクをしたの。怖い顔がみものですよ」と麻衣子ちゃん。呪い釘を打つシーンも注目だよ。ゾク、ゾク、ゾク！

ユッコと広げよう！古切手forアフリカ

作詞が松田聖子、作曲が坂本龍一という超ゴーカ顔合わせのカネボウ化粧品のＣＭソング「くちびるNetwork」が大好評の岡田有希子ちゃん。

そんなユッコの軽妙(けいみょう)なオシャベリで人気のラジオ「夜遊びしナイト」（ニッポン放送）では、〝シナイト愛ランド〟計画を推進中。架空の島にキミの家やお店がつくれるぞ。応募は古切手10枚以上とどんなことをやりたいのかという計画を書いて〒160 東京都新宿区四谷4−28サンミュージック「夜遊びしナイト」不動産係まで送ろう!!

古切手はユニセフ基金の一部となり、アジア、アフリカの恵まれない人のために使われる。まさに一石二鳥だね。

★麻衣子ちゃんから「愛の呪い釘人形」を５名にプレゼント！　応募方法は129ページを見てね。

ライブ&コンサート誌上再録！

真冬でもステージは100℃!!

もうすっかり大人の気分よっ！

松本伊代TURNING POINT'85コンサートが昨年の12月16日、東京・中野サンプラザで行われた。

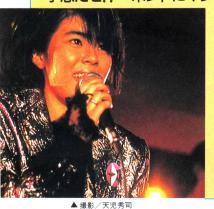
伊代ちゃんのおなじみのヒット・メドレーはもちろん、「今年は恋人をつくるぞっと。デビュー同期の中では、ちえみ（堀ちえみ）が一番に結婚しそう」といった楽しいトークも。余裕たっぷりのステージに満足！

こんなに来てくれてサイコーッ

▼撮影／蒲生晴夫

スッゴォ〜イって感じで河合その子ちゃんのファースト・コンサートが昭和60年もおしつまった12月28日、東京・品川プリンスホテル・ゴールドホールで行なわれた。「こんなにもりあがってくれてうれしいっ！」とその子ちゃん。圧巻はゲストの土屋昌巳さんと後藤次利さんとのロックンロール大会。最高のノリだったよ!!

'86は網浜(アミハマ)直子の年になりそーな予感だぜ!! ホントにマジで

▲撮影／天児秀司

歌にドラマに大活躍だった去年のアミハマ。そのシメとして、12月22日、東京・新宿ルイードでライブをやってくれたぞ。マドンナやSEIKOの曲もガンガンにとばすアミハマ。会場はすごい熱気に包まれた。

そんな彼女からうれしいお知らせ。ニューヨーク録音の初LPが3月に発売!! やったぜアミハマ。

てめェーら！万札投げてみろ

とんねるずがやってしまった！ "World Tour'86 とんねるず In Japan 俺たちは眠らない"と題して、雨降るなか1月4日、東京・日本武道館で一気の攻撃!! 「てめぇら、正月早々、暇だなあ。俺たちは、客にはこびない。勝手についてこいっ！」など、相変わらず。でも2人の熱気があふれたステージだったぜ。

▲撮影／星 朗

NEW DISK

女の子のホンネをわかってネッ!!

女の子9人組のB・C・Gの『いつも両親からイレらる200のチェック』が出たぞ。注目！ 700円（V）

チョコのかわりにキッスをあげる

国生さゆりちゃんのデビュー曲『バレンタイン・キッス』は複雑な乙女心を歌ったもの。必聴！ 700円（CS）

気になるあのコをチェック

キミも啓江(ひろえ)ちゃんにペロペロされたい？

今、なんてったっておもしろいCMっていったらコレだね。ほら、小堺一機さんの顔にペチョってソフトクリームをつけちゃった女の子が「あっ、ごめんなさ〜い！」って言いながら、そのクリームをペロペロしちゃう、シチズン『ジャンクション』のCM。今回は、このペロペロ女の子、深井啓江ちゃんを紹介しちゃうね！

啓江ちゃんは、昭和43年11月16日、東京生まれの17歳。画面じゃよくわからないけど、エクボがとってもかわいい女の子だよ（写真をよーく見るべし！）。中学時代にはテニス部に所属。趣味は寝ること（!?）だとか。5月21日には歌手デビューの予定だっていうから楽しみ！ 絶対に応援うだぜ。頼んだからナッ。

◀撮影／林久平

啓江ちゃんのサイン色紙を5名にプレゼント!! 応募方法は129ページを見てね。

♥レターのあて先➡〒150 東京都渋谷区猿楽町10—14 代官山パシフィック606 (株)スターダスト・プロモーション

ORIGINAL アニメ

こつぶながら映像のキメ細かさのセンスは一級品

オリジナルアニメ『グリード』で、原作、脚本、監督、キャラデザインを手がけた湖川友謙がおくる第2弾が、この『クール・クール・バイ』だ。今回は短編だけど、めん密に考えられたストーリー、標準をはるかに越える枚数のセル画の使用など、力の入れかたがわかる。主題歌に「タッチ」の〝南〟役の日高のり子を起用してるのにも注目。

▶『クール・クール・バイ』(45分) ポニー 7800円

CB750Fの爆走感が最高ッ！

「週刊少年マガジン」に好評連載中の『バリバリ伝説』(原作：しげの秀一)が、オリジナルアニメになった。バイクマニアは必見だぞ。

◀©1985 しげの秀一 講談社 (50分) ビクター 9800円

強くてやさしいノーラが大活躍

御厨さと美が生んだ人気キャラ、ノーラが、今回は超能力者という設定で登場する。見どころは、ラストのノーラと魔術師フーチュロとの対決シーンだ。

▶『トゥインクル ノーラ／ロック ミィ！』(45分) ポニー8800円

イマジネーティブな映像が圧巻

アクション・シーンがふんだんに出てくるにもかかわらず、全体をつつむ文芸色。これは、オーストラリアの民話にヒントを得たという寓話的大河ドラマだ。

◀©IDOLカナメプロ『ウィンダリア』ビクター4月下旬発売

アニメを10倍楽しむアニメマガジン！

アニメファンがよだれを流してよろこぶ、ビデオディスク・マガジンが創刊されたゾ。創刊号のメニューは、「アリオン」をはじめとする最新作のハイライトシーン、小山茉美インタビュー、各社制作中のアニメの極秘情報、首藤剛志、平野俊弘による大型オリジナル連載アニメ(写真)など。まさにフルコースってかんじで大満足。

▲『アニメビジョン』(50分) 日本ビクター 4900円 (VHD)

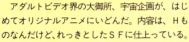
★ANIME INFORMETION

雑誌「モデルグラフィックス」に連載中のフィギュア(プラモの人形)によるSF物語『ガルフォース』が、EPIC・ソニーからアニメ化される。登場人物がすべて女のコというのがうれしいね。東宝からは、評判の高かった「レダ」の続編と、板橋しゅうほう原作の「アイシティ」が、それぞれ夏ごろにアニメ化される予定だ。『アイシティ』のほうは、劇場用アニメとして公開される。

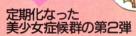
ルンルン気分でSFする女子高生ドラマ

「くりいむレモンシリーズ」で知られる創映新社がおくる、初の一般向劇場用長編アニメがこの『プロジェクトA子』だ。A子、B子、C子の3人の女子高生がまきこまれる大事件。最初、どこにでもある学園ものか、と思って見ていると、しだいに話のスケールが大きくなり、巨大な宇宙船が登場するSFに早変わりする。全編に流れているコミカルなセンスが新鮮だ。今夏公開予定。

美女たちをおそう魔の手、王女フレアを救え！

アダルトビデオ界の大御所、宇宙企画が、はじめてオリジナルアニメにいどんだ。内容は、Hものなんだけど、れっきとしたSFに仕上っている。

平和を愛し、自然とともに暮らす惑星リヨンの人々。リヨンの王女フレアと若き勇者との婚礼をむかえて、うたげが始まろうとしているころ、上空には、悪の皇帝グローデーの一団が！ 近日発売予定 『リヨン伝説フレア』(30分) 宇宙企画

COMIC

定期化なった美少女症候群の第2弾

エロ・グロ・ロリコンも行きづまり、少年少女のマイナー文化空間、マンガ同人誌の世界にも、時代を濃く反映して変化があらわれてる。興味本位でもマジに読んでもおもしろい良質ダイジェストだ!!

▶富沢雅彦編 ふゅーじょんぷろだくと 950円

TV・バグ&隠れキャラ・インタビュー

大川興業

日本の少年たちよ、我々につづけ!!

「硬派一筋　誠実一路」をモットーに、とんでもなくナンセンスなパフォーマンスをくりひろげている過激な集団、それが大川興業だ。TBS系のドラマ「親には内緒で」レギュラー出演、映画『童貞物語』の挿入歌（写真下、TO）の発売など、マスコミ界を侵食している彼らは、いったいナニ者なのであろうか？「もともと、大川興業というのは、明大時代に、政治・経済の話などをする、気の合った友人の集まりが母胎となってたんです。それがいつの間にか、印象に残ることを目標とした集団になって、そうすると、笑いがいちばん有効だということで…」（リーダー大川豊、写真右）政治、経済の話が、「花火3連発」、「つくしん坊の踊り」、「オカマ虫パート1」（いずれも彼らの硬派芸のレパートリー）になっちゃったんだから、ほとんどエイリアン的な発想の転換だといえる。

油絵、文通（ファンレターに返事を出してるうちに文通になる）、そして献血が趣味だという大川氏をはじめ、強烈なキャラクターがそろっているのも大川興業ならでは。漫画家志望の山内コージ氏、ガラスのコップを食べることができる（今は医者から止められている！）山内守氏（通称ホウ酸仮面）、アングラ劇団出身で、「日本の文化を創造したい」という北野恒安氏など、どのひとりをとってもハンパじゃないのだ。「将来は、大川興業として、新たな事業を展開していきます。まずはマスコミに認められてからです」と大川氏は不敵に笑うのだった。

◀撮影／蒲生晴夫

MOVIE

スクリーンのアイドルを見逃すなっ!

角川春樹事務所創立10周年ということで、超豪華な出演者メンバーをそろえて、このゴールデンウィークに東宝系で公開されるのが、この映画『キャバレー』だ。「メインテーマ」で薬師丸ひろ子の相手役としてデビューした野村宏伸、鹿賀丈史、三原じゅん子、尾藤イサオ、山川浩一、ジョニー大倉、倍賞美津子などのメインスタッフに加え、宇崎竜童、丹波哲郎、真田広之、原田芳雄と、まさに超豪華の役者陣だ。

そんな中で、原田知世ちゃん、渡辺典子ちゃんも、ワンポイントって感じでゲスト出演してる。ファンとしては、やっぱり見逃せないね。

知世ちゃんの役どころは、千枝古(ちえこ)という主人公、俊一(野村宏伸)の大学のガールフレンド。魂のこもったジャズをやるには、大学のジャズ・バンドでは無理と考え、場末のキャバレーにもぐりこんだ俊一を見舞うという役だ。俊一のアパートをたずねると、キャバレーのホステス、英子(三原じゅん子)が同室してるのでビックリする。そして俊一と2人で喫茶店で話す。望

みどおり人生の泥沼で汚れている俊一をなじり、自分は大学のバンドにいる野村の先輩からプロポーズされてると千枝古は話す。暗にそこにとどまるか、自分をとるか選べといってるわけだ。結局、俊一はキャバレーを選んでしまうというシーン。現実には知世ちゃん、大学には行かないと決めたので、大学生の知世ちゃんを見れるのは、映画の中だけだぞ。相変わらずキラキラしている瞳も必見だ。

さて渡辺典子ちゃんの役は、キャバレーの歌手ミドリ。きらびやかな衣装をつけて「サイド・バイ・サイド」をステージで踊りながら歌う典子ちゃん、色っぽいぜ! そして、最近は役者としての活躍がめだつ三原じゅん子ちゃんの「メモリーズ・オブ・ユー」も見逃せないね。

秘密探索シリーズIII

"駄菓子屋のナゾ プレゼント編だッ!!"

駄菓子屋さんは ファミコン・グッズでいっぱい!!

「ファミコンにも限界があるね」おっと、いきなりこのお言葉。前回にひきついで、今回は駄菓子業界をおそうファミコンものを追っている。この危険な発言は、日暮里の駄菓子問屋、ナカヤのおばさんより発せられた。はたしてその理由は?「あんな高いもん、すぐ親が我慢できなくなるよ!」あ、なるほど。中学生の息子さんがいらっしゃるおばさんの実感がこもってるなあ。確かにファミコンは高いかもしれない。しかし、駄菓子屋ファミコン・グッズは高くない! ほとんど10〜30円、しかも種類も豊富だもんね。さらに、いろんな"当り"付きだしね。

ナカヤの中にはいろんなものがある。ステッカー、カラーポーズ人形、メンコ、必勝法とらの巻、下じき、カード、スクラッチ・ゲーム、

◀気のいい日暮里ナカヤのおばさん!!「本物のファミコンを買えないコが買っていくみたいよ」だって! きついなぁ。

▲「ステッカー」けっこうデザインいいよ。
◀「極秘 コンピュータ 攻略法 とらの巻」その名の通り!!

 撮影/林久平

ヒロイン有森也実の つぶらな瞳にKO!!

ＮＨＫの「少年ドラマシリーズ」といえば、'70年代初期に少年たちを夢中にした有名シリーズ。この『星空のむこうの国』は、「夢よふたたび！」ってかんじで、22歳の青年監督、小中和哉氏がメガホンをとった、現代版「少年ドラマ」だ。有森也実ちゃんは、武田薬品の正座してるＣＭに出てたコだ。(76分) 大映　12800円

眠れぬ夜のコワイ話『クリープショー』

ミスター・モダン・ホラーと称される〝怪奇小説の帝王〟スティブン・キング。〝ゾンビ映画の巨匠〟ジョージ・A・ロメロ監督。そしてスプラッター職人、トム・サビーンとの３人が組んだ名作『クリープショー』がとうとう公開される。怖かったら笑ってごまかす!?　**日本ヘラルド映画配給**

ひろコのおしゃべりシアター

『ダリル』その本当のイミは!?

ある日突然、静かないなか町にあらわれた、記憶喪失の男の子〝ダリル〟。記憶がもどるまで、町の里親にあずけられることになったんだけど、この男の子がやたらに頭がイイ。

スポーツも、ＴＶゲームも天才的だし、お行儀もよすぎて、堅苦しいくらい。なんかヘンだなーっと思っていると、やっぱり、重大な秘密があったのだ!! なんと〝ダリル〟は米国防省が秘密で開発していたアンドロイド・ロボットだったというわけなんだ。

でも、試験管の中で生まれて、コンピュータの頭脳をもつアンドロイドだって、もともとは人(ヒト)の子。さみしくなれば涙も出るし、怖いときにはおびえたりするんだけど、データが入力されてないので、いちいち学習しなくちゃいけない。隣に住んでる悪友タートルがよけいなことをふきこむのもおかしいけど、人間の本能的な感情をあらためて学習していくっていうのもなんだか、おかしいんだ。

ひろコは、突然〝鉄腕アトム〟なんか思いだしちゃったんだけど、100％人工の電子頭脳なんてできるはずがないと思うから、試験管ベビー＋人工知脳の〝ダリル〟は、新しいアンドロイドの基準になるんじゃないかと思ったんだ。いくら容量の大きいコンピュータだって、きっと人のＤＮＡにはかなわないぜ、えっへん。

できれば、むずかしいコト考えずに、〝鉄腕アトム〟の歌でもうたいながら見にいくと楽しいと思うな。

コロムビア映画配給／２月公開

紙ヒコーキ、なんと女のコ向けに千代紙まであった!!

今回はなんとこの商品群それぞれ一式（つまり、お店においてある１セット全部）を、読者様にプレゼントしてしまおうというわけだ。たいした太っ腹である。ハガキに希望商品名を書いて、編集部「ヒミツ係」へすぐ送ろう!!　これさえあれば、キミんちも駄菓子屋だ。

▲「フライング・ジェット・ヒコーキ」ようするに羽根と胴体に、ファミコンのイラストが入ってる。６種類。

◀「マグネット・ステッカー」ドアでも冷蔵庫でも鉄ならどこでもくっつくシール。当たりつきの30セット。

▲「ファミコン千代紙」〝おにゃんＴＯＷＮ〟〝パックマン〟〝オバＱ〟などのキャラクターいっぱいの千代紙だ。

▲「カラーポーズ人形」はずれ(小)も当たり(大)もまとめてプレゼントだ!!　マリオがかわいいぞ。

▲「カンカン角面子」メンコ、ベッタン、カッタその他いろいろ呼び名ありのおなじみ。ファミコン・キャラ版。

VIDEO

今や'85年の伝説! モンローをも超えるマドンナのライブ!!

'85年春から夏にかけての全米ツアーのステージを収録の50分。あんなに軽快に激しく踊っても全然息切れしてない。『ザ・ヴァージン・ツアー』ワーナー9800円

TVはこれからどう進化していくのか!?

浅田彰のコンセプトで、音楽・坂本龍一、ビデオ・ラジカルTVによっててつくば博のエンディングに行なわれた「TV-EV」をソフト化したのが、この『TV-WAR』だ。ベトナム戦争とGIジョー、CG映像が入り乱れて科学を飾る。(40分)ソニー6800円

「バック・トゥ・ザ・フューチャー」の原典!?

いつでも運命とは奇々怪々なもの。タイムマシンで西部劇の時代に戻ってしまったバイク乗り。バイクを奪おうとする荒くれどもと戦い、すんでのところで美女を救う。恋仲になったその美女、実は男の……という痛快冒険SF。深夜にこっそり見て運命を考えよう。『タイムライダー』(93分)HRS FUN AI 14800円

パワーがちがうぜ! RCのイメージビデオ

やっぱりRCだ。花火持って空中散歩する清志郎のパワーもあいかわらず。企画・演出に川崎徹をむかえて、ますます元気!!『スペードのエース』(34分) 東芝EMI 9800円

ライブ+SFX映画で何度見てもすごい

デュランファンはもちろん、SFXファンが見ても、とびきりおもしろいビデオがこれだ。監督は、ラッセル・マルケイ。『アリーナ』(60分) 東芝EMI 9800円

DISK / サウンド・ノベル

◀『銀河ネットワークで歌を歌ったクジラ』(CA2500円)は大原まり子ピンナップ付▶『グイン・サーガ』(CO2500円)も小説を音楽で楽しめる!!

ミニカーマニアになる法 その3
カーデザイナー志望のキミ、まずミニカーで研究だ。

庵跡功(ミニカーの帝王)

ミニカーの大きな楽しみのひとつに、そのスタイリングを楽しむってことがある。たとえば、国別、メーカー(実車)の別、年代別なんかにミニカーを集めてみると、自動車っていう工業製品が持っている美術的な一面が、よーくわかるはず。そのへんを追求していくと、時代の流行とか、各国の国民性までもが見えてくるわけだ。右の写真は、トミカのセリカを例にとって、上から古い順にならべたもの。(上から3、5番目は、それぞれ2、4番目のレーシング仕様)いちばん上のは、初代1600GTで、もう15年以上昔に発売されたやつだ。こうして実車の勉強(?)をするのもミニカー収集のだいご味だ。

●文中のレコード会社 略号 ビクター(V) C.B.S.ソニー(CS) 東芝EMI(TO) コロンビア(CO) キャニオン(CA)

おもしろマジメにサイエンス!
赤塚不二夫のニャロメシリーズ
ニャロメの
おもしろ生命科学教室
生命の秘密が分かった!きみと同じ人間も作れちゃうかもね。
このままどんどん発達したら、どうなるんニャ?
解説・理学博士 大島泰郎
ニャロメの
おもしろ数学教室
数字のルーツは?いろんな公式はなぜできたのかニャ?
ニャロメに教えてもらって算数大好き人間に変身!
解説・数学者 矢野健太郎
ニャロメの
おもしろ性教室
赤チャンはどこから生まれるか知っているかニャ。
エッチじゃない、とても大切な事がいっぱいなのだニャロメ。
解説・医学博士 志賀 貢
ニャロメの
おもしろ宇宙論
宇宙の形は?ブラックホールって?ニャロメといっしょに宇宙へ飛びだそう!宇宙博士になっちゃうのだ!!
解説・東大教授 小尾信彌
続刊 ニャロメの
おもしろコンピュータ探険
おもしろ体の不思議探険
定価 各340円
星が生まれる時はチビチビ大きくなるわけじゃないニャロメ
最初にブワーッと明かるくなる!
それはなぜかというと宇宙に漂っているチリやガス(星間物質)のある部分に濃い部分ができる……
これが星間雲というものにニャ?……
どうニャできるニャいだろう
もういっぺんならべ――
う――ん
まいったか―
だめだ!
どうニャ
このはしごニャったらのぼれるニャろう
大工さんのとちがうのだ
でもどうして生命の糸がこのような立体構造をしていると分かったのだ?
角川文庫
●角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

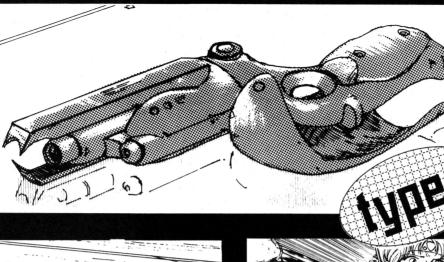
ライの武器、それは最強のハンド・ウェポンであった

この銃のオリジナル。その収束率は、ワン・ショットで、六〇〇ミリの鋼を撃ちぬく。

type 2

エネルギー・パックは発振システム兼用で、点火状態で化学エネルギーをレーザ発振する。

type 3

トゥールの地においては、甲冑を撃ちぬけるだけで、その効力は絶大である。

パラレル・ワールドのどこの世界の携帯用武器にも優越する威力をもつ銃、それが、ライに手渡された銃である。普通の銃は、〈シフト〉によって、行先の世界の普通の銃に変化する。レイ・ガンでも、火薬式ガンしか存在しない世界にもちこめば、ただのピストルになってしまうのだ。しかし、この銃は、質量だけでなく、運動量すらも完全にエネルギーに転換してしまうという、極度に文明の進んだ世界の技術を吸収したヴァグランツが、技術的にずっと遅れた世界で、その知識を用いてつくりあげたものなのである。その世界には存在しないはずの知識によって作られた銃なのだ。そのオリジナルは、タイプ1のようであったと推測される。握れば、手に一体化して、標的を破壊しようと考えただけで、究極的なエネルギー・ビームがそれを撃破する。それが、火薬式ガンしか存在しない世界へとシフトしたとき、タイプ2のような、カートリッジ式のエネルギー・ハックを備えたレイ・ガンに変化するが、技術的アドバンスは保持される。同様に、ボー・ガンしか存在しないこのセラスのいる世界においては、連発式の火薬式ガンになってしまった。（タイプ3）しかし、それでも圧倒的な武器なのだ。

CHARACTER

ドーントレス

クウェイでライが手に入れた、2本の尾をもつ愛馬。

クラーケン

地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。

大白猿

北部山系から、パンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。

？

ライの夢のなかに現われ、ライに助けを呼びかけた謎の女性。

セラス

14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。

アドリン王女

トゥールの王、エクエレミスIII世の第4王女で、13才の勝気な"お姫様"。

ライロック卿

オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

魔法の地トゥールの歴史

気まぐれな自然は厳しく、人類は魔法の領域にまで踏み込まねばならなかった。

トゥールの地
クノッセ高原
スウカ山脈
レイダル辺境伯領
スロン平原
ベーメン伯領
エイヴァンの森
エットール山
ウォルス公領
オルセナ公領
スオウの海
王領
アーヴィン
ケーマー平原
ランス公領
クロイドン公領
神殿
西ヴェーゼル河
東ヴェーゼル河
イヴェイン伯領
ラプテフ海
0　100　200　300km

菫色の天蓋に覆われたこの世界は、はたして丸いのかどうかも判然としなかった。その空を映した深い菫色の海は、天候には無関係に荒れ、そして凪いだ。繁茂する海草が流れ、島をのみこむほど巨大な群青色の海獣が戯れていた。陸では、雲を戴いた巨樹が森をつくり、滅びたはずの過去のいまわしい獣が跋扈し、憂鬱な幻が洞に潜んだ。南の空には、焼鉄色の鱗をきらめかせて飛ぶ竜が、地下には、音もなく移動する柔かな肉の塊があった。そこは魔の地であり、人間は、気まぐれな闇にあって矮小な存在にすぎなかった。

人類は幼く、生き残るためにはなんでもしなければならなかった。彼らは迷わず、すぐ隣にあった神秘の力に手をのばした。この世界では、魔術が科学の役割を演じていた。魔術師は、この世界のいたるところに潜むさまざまな精霊を賦活し、その力を借りた。それは、獲物を狩る網であり、また、地を耕す鍬であったが、剣や楯のかわりにもなった。やがて、魔術師たちは、より強力な精霊をさがしもとめ、ようやくではあったが、この魔の地に生存の場を獲得した。しかし、彼らの膨大な知識は真に体系化されることなく、多くの謎を残したまま、必要に応じて実用的に行使されるにすぎなかった。

南方系のアダンの民がトゥールに住みつき、国を興したのは、およそ9世代前のことであった。彼らは封建的な社会をつくった。いく人かの領主たちが分轄してこの地を治め、うち、もっとも大きい者が今の王家となった。農民は、牛を放ち、作物を育て、貧しかったがなんとか暮していけた。工業は興らなかったが魔法使いがいて、幾種類もの金属を融かし合わせて炎を封じ込めた魔剣を鍛え、綾のなかに力を宿した絹を織り、城壁を築いた。また、秘薬を調合し、神酒をしこんだ。彼らは集って、ギルドをつくり、神殿の保護をもとめた。社会が安定するにつれて、その職能はますます細分化した。彼らはギルドに属し、あるいは、特定の有力者に雇われて仕事をしたが、その地位は、けっして高くはなかった。

ヴァリス男爵

オルセナ公の世継ぎで公領の実質的な統治者。国王の第2王女を夫人にむかえている。

獣師

レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。

ゲラン卿

レイダル辺境伯の甥でギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。

テレス

謎のヴァグランツの少女。これまた謎の"賢者の道〟なるものをさがしている。

スタン

ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。

ライ

2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。

ヴァグランツがライを数奇な運命へ引きこんだ

2075年、海上都市に住む14才の少年ライは、明日からの夏期休暇を前に憂鬱な気分になっていた。というのも、家族そろってのバカンスが、システム・リデルのトラブルのためにおじゃんになってしまったからだ。なんとなく、"天翔ける乙女"に会いたくなったライは、いつしか、たそがれのグレゴリー宇宙港にたどりついていた。そこに待っていたのは、システムのトラブルのためにあふれた人の渦、そして、親友のスタンだった。彼は、ライの気持ちを察して、先回りしていたのだ。ライとスタンは、寄宿学校のルームメイトで、いつも絶妙のコンビを組んで、遊びまわっていた。いつもの元気をとりもどしたライとスタンは、悪ノリついでに、カスタム・ヴィングにしのびこんで、悪戯をはじめた。

そこで、出会ったのだ。ライを運命から解き放ち、より大きな運命に投げこむことになる、あのヴァグランツの少女テレスと。テレスを追うシステム・パトロールの激しい攻撃のなか、スタンとはぐれてしまったライは負傷し、そのままテレスといっしょに不思議な旅にでかけることになった。ヴァグランツとは、世界から世界へと渡り歩く者だったのだ。2人は、シフトをつづけ、複葉機になってしまったカスタム・ウィングを捨てて自動車に乗りかえた。そして、ライの傷もいえるころ、地球をはるかに離れた異世界の地クウェイにたどりついた。

そこで、テレスは、自分の旅の目的は"賢者の道"を見つけだすことだと明かし、近いうちにかならず、ライを彼の世界に送りとどけようと約束した。それもつかのま、2人は、謎のヴァグランツの追跡をうける。ライは、テレスともはぐれ、見知らぬ世界へと飛ばされたのだった。

そこは、異様に巨大な樹木の繁茂する不可思議な森であった。ライは、失神から目覚める——。

ダル伯は、いつもとはっていた。たんなるオルセナとの小競合ではすみそうになかった。というのは、レイダル伯の動きに、異端者がからんでいたからである。国王は、王権を神殿の宗教的な権威に負っている。こうした封建的な社会においては、宗教的な異端はすなわち、国王に対する反逆であった。もし、レイダル伯が、異端者を使っているとしたら、それは明確な謀反の意志を示すものだ。異端審問官セラスは、そうした事実をつきとめるため、神殿から派遣され、レイダルの内情を探っていたのである。異端の存在を許さぬこと、それが神殿の重要な役割だった。

神星記ヴァグランツ Vagrants

〈設定〉集 by ヴォクソール・プロ

アドリン襲撃は、より大きな抗争への序章であった

オルセナ公領とレイダル辺境伯領の領境に近いエイヴァンの森でゲラン卿がアドリン王女を襲ったのは、王女を略奪せんがためであった。略奪した王女はレイダル領内に留めておき、世間には、領境で大白猿に襲われていた王女を助け、今は、領内でもてなしているとでもいいふらしておけばよい。意図的に逃した王女付きの女官や楽士の証言が、真実味を加えるであろう。それを押してレイダル領に立ち入り、王女を連れ戻すことは、オルセナ公のような一諸侯には無理な相談であった。

アドリン王女の父、トゥール王エクエレミスⅢ世には、世継ぎのフェルース王子があったが、まだ幼く、ほかには4人の王女があるだけだった。そのうち3人は、王家の絆を固めるため、すでに有力諸侯へと嫁いでおり、そのなかから次期国王の候補者が生まれていた。第一王女を妃にむかえたクロイドン公と、第二王女を迎えたオルセナ公の後継ぎのヴァリス男爵である。ヴァリス男爵は、数年前、ランス公の醜聞にかかわる一連の戦役で、王に対し功をあげ、男爵位を授かっていた。アドリン王女は、ヴァリス男爵の妃である姉のところへ遊びに行っていて、今度の襲撃にあったのである。

これを命じたのは、ゲラン卿の叔父にあたるレイダル伯であった。彼は、第四王女アドリンを、国王エクエレミスⅢ世に対する人質として手に入れようとした。アドリンをゲラン卿と婚姻させることによって王家の血筋にわりこみ、王位簒奪をも図らんとしていたのである。それに際して、アドリンの意志など問題にならなかった。彼女は一枚のカードにすぎない。とにかく、手に入れてさえしまえば、どうにでもなる、そういう時代であった。

もともと、辺境伯にすぎないレイダルと公爵家のオルセナは長年の仇敵同士であった。建国以来、すでに十世代に近い年月が過ぎていたが、レイダル伯はつねに北の辺境にあって、バンタの繁茂する魔の森の脅威からトゥールを守ってきた。雪を戴いたスウガ山脈とスロン平原にはさまれた不安定な気候のために発生する霧にまぎれて、魔の森からは、獰猛な幻獣やさまざまなものが侵入してきた。それをくい止めるために、兵士は傷つき、村々は疲弊した。レイダル伯にとっては、オルセナの平和と繁栄は妬ましくもあり、また癇にさわるのであった。そして、ことあるごとに、小さな衝突をくりかえしてきたのである。

しかし、今回のレイ

いったい、ここはどういう所なの?

助かったよ
私は セラス
神殿に
仕(つか)える者だ

あ……
僕はライ
……

ほらほら、女の子に気をとられている場合じゃないぜ!!

女の子か…。

第1部第2話・完　次号(3月8日発売)につづく

ゴオオオオオ。。
ギューーーーッ
パキ
ギュォォォォ
ゴオオオオオ
ふう…

火だっ
奴は火に
弱い!!
!!
オ…オオオオ
ドン
ザザッ
はあっ
ガバッ
ドッ

さがれっ
なにっ?
!
ドンッ
——なんだ!?
ドンッ
ドドッ
ギュオオオオオ

すぐ代わりの部屋へ御案内します
！
ムク…
おい！
！
ドシュ
シュッ
ビシッ
くっ!!
うっ！
ダッ
くっそおお

ふん!
平和そうに
……
一体何者だ?
………

う…うん

………

コンコン
?

ヴ
なんだ?
ギィ

す すいません
私 部屋を――

ヴヴヴヴヴ
いや…
女なら同室で
かまわんがな…
ズル

ギイ…
どうぞ ごゆっくり

バタン

ドキッ
ドキッ

ー

!?

寝息!?

しかたなしと
いうことか…
御意(ぎょい)

よし！
下の大部屋を
開放しろ！
食事と毛布もな!!
ザッ
はっ！

ミシヘル！

セラス殿を
客間に
お通しせよ
あ……
はい

──まったく
なんという日だ!!

やはり
力を使った
のかと……

…………

ところで
姫様を救った旅人
なのですが
どうも その…

素姓がよく
わからないのです
今 どこに
おられる？
ひどく消耗して
おられる様子でして
客間のほうで
休んでおられます

殿様！
バッ
セラス殿以下
神官兵20名ほど
宿をもとめて
おられます!!

あの異端審問官の…
こんな時に――
やっかいな！

どう思う？
レイダルの
内情を探りに
まいられたので
しょうな

オルセナ城——

ライロックは!?

ライロック!!

ヴァリス殿
ここにおります

いや……
目立ちますゆえ…
あの音が
気になる
わかった…
私はすぐに
伯爵に
報告する
さてさて
ゲラン殿は
思ったより
役者じゃのう…

無残な…
あの雷鳴のような音か……
まだ遠くへは行っていまい

報告します
武官らは一人残らず絶命
その他は逃げもどった様子
剣でとどめをさすなよ…

すぐ ひきあげるぞ!!

獣師殿…残りの回収はできんのか?

申しわけないのう……仲間が死んでいきりたっておる
オルセナ城になだれこむ前に連れもどしましょう
うむ…兵は必要か?

グオオオ
!。
ビクッ
お…
おい──
まだいたのか!!
ガァーッ
ギギギ
なっ…!!
ブルルル
くそっ
はあっ
ガガッ
ガガッ
ウオオオオ
──なんだありゃあ!?
ドドドドド

ドオオォ
きゃあっ
グシャ
!?
ごほっ
ごほっ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
立てるか？
ブルルル
はぁ
はぁ
はぁ

!!
ガシッ
キャアアアァァァ!!
グオォォ…
ドドドドドドド
ドドドドド
いやあぁぁ
オオオォ
ザザッ
ああっ…

はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
ザザザザザ
バキバキ!!
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
ああ…
はぁ
はぁ
はぁ
ビ ビ ビーー
フィルス?
ザザッ
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
タタタタタタ
フィルス

わあああああ
ガアァァ
ギャ
あっ
ガアアアア
姫様を!!
姫さ……

まちがいありません
王女の一行です
アウレリアス殿が
示したとおりの
ルートだな
…………
異端の手並み
御覧くだされ
ズンズン
姫は
生けどれよ
…………

わしを斬られるおつもりかな

……

くどいぞっ

くくく

不穏な雰囲気の世界。いまわしい出来事が起きる——!? ライは何処に?

神皇記ヴァグランツ
Vagrants
SECT:2 エイヴァンの森
story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜

あのスピルバーグの「GOONIES」が、ゲームになって登場だ！ キミは捕われた6人の仲間を助けだし、海賊船の宝を見つけることができるか!?

ある時ひょんなことから、300年前の海賊・片目のウイリーの宝の地図を見つけだしたグーニーズたち。その地図が示す、宝のある海賊船の場所は、すぐ近くにあるのだ。さっそく、グーニーズは宝探しにとりかかった。だがその途中、6人の仲間は宝を横取りしようとするギャングのフラッテリー一家に捕えられ、海賊船へ通ずる迷路の中にとじこめられてしまった。あやうく難を逃れたキミは、仲間を助けるために一人で迷路の中に入っていく……。しかし、迷路の中ではブービートラップ(ワナ)や、巨大なねずみ、炎やつらら、ギャング、さらには殺された海賊の骸骨や幽霊がキミの行く手をはばむ。通り抜けるには迷路の中に隠されているアイテムを取っていかねばならないのだ。さて、キミは6人の仲間を無事に助け出し、片目のウイリーの宝を手に入れることができるだろうか……。

IDOL DATA BANK
Saint Four
［セイントフォー］
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by YOKO TAKAHASHI
HAIR & MAKE UP by KATSUYOSHI HAYASHI

MSX

グーニーズ体験ははやい方がいい。

好評発売中

話題の映画がゲームになった。

HI-000950 VIT SCENE 02-01
1P-000400 EXP

グーニーズ

海賊たちと悪党フラッテリー一家に捕えられた7人のグーニーズを救い出す。映画の面白さが、そのままTVゲームに。慎重に、大胆に、本格的なアドベンチャーゲームだ。
さあー、Let's Go!!

¥4,800

ファミ・コン用のゲームソフトもあります。 ¥4,900

AMBLIN ENTERTAINMENT

この迫力さすがコナミ・スポーツの実力。　好評発売中 ¥4,800

コナミのサッカー

思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート。自慢のファインプレイを思う存分に発揮できる待望のサッカーが誕生だ。スタジアムの歓声が熱い。

断然のオモシロサもう使うしかない。　好評発売中 ¥4,800

ゲームを10倍たのしむカートリッジ

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断やコマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」。ゲームフリーク必携です。●スロー動作●ランキング表示●TV調整パターン表示●プレーヤー数変更●ステージ数設定●ハイスコアのセーブ●コマおくり機能●ゲーム中断機能●ポーズ機能●画面ライブラリー

※このカートリッジは、コナミのゲーム専用です。※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。※1スロットのMSXの時は、スロット拡張ユニットをご使用ください。

エンドレスキャンペーン'86

コスロットゲームで
オリジナルグッズを
もらおう!!

いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買うと、その場で当るスピードくじ〈コスロットゲーム〉がついてきます。ラッキーKIDが出れば大当り。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リンゴがでてもガッカリすることはありません。集めたリンゴの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくは〈コスロットゲーム〉の裏面を見てください。

★通信販売ができます。
●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736 振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は TEL 03-262-9110

月刊 [右端切れ]

発行所 角川書店

〒10[…] 東京都千代田区富士見2-1-3

☎03-238-8523(販売部)

定価380円

T4911397703381

©Kadokawashoten 1986

凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌13977—3